N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

4H SPÉCIAL ÉTÉ 2008

À L'ABORDAGE

EMPIRE TOTAL WAR

Comment il va couler la concurrence !

À BON PORT

Premiers pas sur Sacred 2

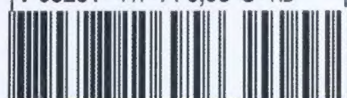
On a joué à Fallout 3 !

ET AUSSI

Notre super-quiz World of Warcraft !

EN PROFONDEUR

Age of Conan
Alone in the Dark
Lego Indiana Jones
Superbike...





Numéro Spécial été 2008 4H • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 10,45 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €


BRENDAN FRASER JET LI
LA
MOMIE
LA TOMBE DE L'EMPEREUR DRAGON
AU CINÉMA LE 6 AOÛT
lamomie3.com
TMC
voyages-sncf.com
Ciné Live
lamomie3.skyrock.com
HABBO.fr
le squat des ados
RMC
INFO TALK SPORT


ommaire 4H

SPÉCIAL ÉTÉ 4H

8



JEU DE LA COUV

À en croire la tête de Savonfou à son retour, Empire Total War, le nouvel épisode de la série bien connue des stratèges, sera une petite bombe. Six pages de découverte exclusive sur le futur hit de Creative Assembly !

52



REPORTAGE

Entre deux intoxications aux spécialités locales d'Aix-la-Chapelle, Sundin a réussi à écrire quatre pages sur celui qui fut longtemps le meilleur ennemi de Diablo II. Si vous voulez savoir si Sacred 2 sera la prochaine référence du hack & slash, c'est par ici que ça se passe.

58



TESTS

Alleluiah ! World of Warcraft a enfin trouvé un adversaire de qualité ! Il s'appelle Age of Conan: Hyborian Adventures, il vous met dans la peau d'un barbare sanguinaire et il fourmille de bonnes idées. Pas vrai Lucky ?

92



MATOS

Il y a des moments privilégiés pour tout dans la vie, y compris celui où il faut mettre un peu de Ram dans sa machine. Pouvoir d'achat en baisse oblige, C_Wiz pense à vous et révèle tout sur les arcanes de la célèbre barrette.

JOYSTICK n° 4H - SPÉCIAL ÉTÉ 2008

JOYSTICK n° 4H - Spécial été 2008
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail: abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Chef de rubrique Réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Chef de rubrique Test : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique News : Michel « Yavin » Beck
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bézy, Damien « Savonfou » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Thomas « Ed » Huguet, Guillaume « C_Wiz » Louel, Gianni « Plume » Molinaro, Pierre-Alexandre « Pipomantis » Rouillon, Brice « Tuttle » Roy, Sylvain « Lucky » Tastet, Marie-Claude Rodriguez et Alexandra Dambrin

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
(prenom.nom@futurenet.fr)
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Alban Chassagne
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Directeur de Clientèle : Antoine Richard

OJD PRESSE PAYANTE 2008

FABRICATION
Chef de fabrication : Francis Verdelet
(francis.verdelet@futurenet.fr)

Future MEDIA WITH PASSION

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : en cours.

COUVERTURE
© SEGA/Creative Assembly

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY

sommaire

#spécial été 4H

Vous avez une jambe cassée, une mononucléose, ou tout simplement plus un radis dans votre poche pour vous payer des vacances ? Ne nous remerciez pas, mais on a le DVD qu'il faut vous faut, celui qui parle de créatures sublimes (Spore : l'Atelier des Créatures), d'îles paradisiaques (So Blonde) ou de villes dédiées à votre petite personne (Sim City Sociétés). Sans oublier, notre jeu complet, Dark Project : Deadly Shadows, et une série de fonds d'écran exclusifs concoctés par notre ami Gruth !

Sundin

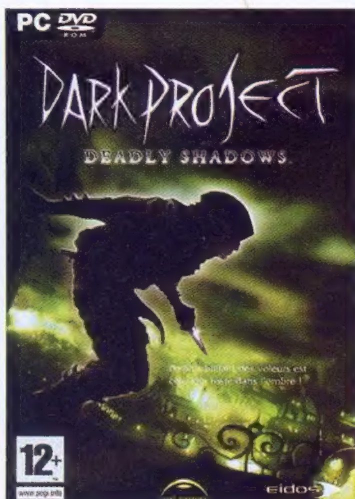
LE JEU COMPLET

Dark Project : Deadly Shadows

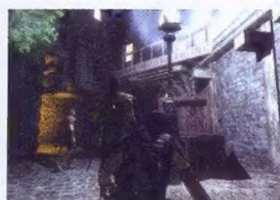
Genre : Action/Infiltration
Développeur : Ion Storm
Éditeur/Distributeur : Eidos Interactive
Site Internet : www.darkprojectgame.com
Config minimum : Windows 98/XP/2000, CPU 1,8 GHz, 256 Mo de Ram, Carte graphique 64 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP/2000, CPU 2,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte graphique 128 Mo

En résumé

Il se dit que l'Infiltration, genre ô combien usité aujourd'hui, est né avec la série Dark Project, en 1999. En hommage à cette belle série (qui n'est peut-être pas morte ?), on a décidé de vous offrir le troisième opus, intitulé sobrement Deadly Shadows et très bien reçu par l'ensemble des critiques à sa sortie, en 2004. S'il ne s'écarte en rien des poncifs du genre que ses ainés ont eux-mêmes créé, il reste un titre diablement efficace au niveau de ses mécaniques de jeu, et surtout, il a su conserver l'ambiance mystérieuse qui a fait le succès de la licence – avec une bande-son de grande classe ! Allez, trêve de bavardages, je vous laisse rejoindre le corps de Garrett le voleur, au milieu d'une sombre machination...
Un seul conseil : ne faites confiance à personne !







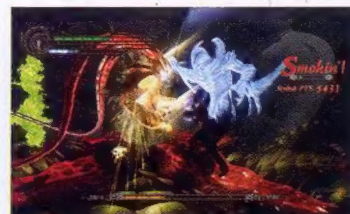
Devil May Cry 4

Genre : Beat-them-all
Développeur : Capcom
Éditeur/Distributeur : Capcom
Site Internet : www.devilmaycry.com/fr
Config minimum : Windows 98/XP/2000, CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Config recommandée : Une belle machine de guerre

En résumé

Sorti il y a quelques mois sur Xbox 360 et sur PS3, c'est avec un plaisir non dissimulé que nous vous proposons aujourd'hui la démo de Devil May Cry 4 sur PC. Et si vous aviez un doute quant à la qualité du portage sur nos machines, allez donc lire le test du bouillant Tuttle, c'est page 64.





So Blonde

Genre : Aventure
Développeur : WizarBox
Éditeur/Distributeur : Eidos Interactive
Site Internet : www.soblonde-game.com
Config minimum : Windows 2000/XP/Vista, CPU 1,6 GHz, 512 Mo de Ram, Carte graphique 64 Mo
Config recommandée : Windows 2000/XP/Vista, CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte graphique 128 Mo

En résumé

Sans aucun doute, le jeu d'aventure le plus fun de l'année, dans lequel vous incarnez une jeune blonde écervelée échouée sur une île déserte ! De l'humour, une patte graphique inimitable et des





mécaniques de jeu simples et efficaces, difficile de ne pas tomber amoureux de cette production ô combien rafraichissante !

Sim City Sociétés

Genre : Gestion
Développeur : Tilted Mill Entertainment
Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : http://simcitysocieties.ea.com
Config minimum : Windows XP/Vista, CPU 1,7 GHz, 512 Mo de Ram, Carte graphique 128 Mo
Config recommandée : Windows XP/Vista, CPU 2,8 GHz, 1 Go de Ram, Carte graphique 512 Mo



En résumé

On avait été quelque peu déçu par le dernier opus de la plus célèbre des séries de gestion. En attendant d'éventuelles améliorations avec la première extension (déjà sortie à l'heure où vous lisez ces lignes) et si, dans un moment de désespoir, vous remettiez en cause notre avis éclairé, vous pouvez vous faire un avis avec la présente démo.

Spore : L'Atelier des Créatures

Genre : Gestion
Développeur : Electronic Arts
Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : http://spore.ea.com/ftl
Config minimum : Windows 98/XP/2000, CPU 2,0 GHz, 512 Mo de Ram, Carte graphique 128 Mo
Config recommandée : N/A



En résumé

On a déjà assisté à quantité de présentations sur Spore, mais honnêtement, on reste encore très réservé quant à la qualité finale de ce produit terriblement atypique. Toujours est-il que les joueurs semblent adhérer puisque EA annonçait il y a peu que 250 000 créatures auraient été créées en quelques jours seulement via cette démo de l'Atelier des Créatures. Vous voulez essayer ?

Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS
- Artificial Nature
- Block On
- Self Destruct
- The Jackyard

LES AUTRES FICHIERS
- Les trois fonds d'écran « Joystick »

VIDÉO
- Brothers in Arms : Hell's Highway
- Call of Duty 5
- Project Origin

DRIVERS
- Drivers ATI Catalyst 8.6 pour Windows Vista
- Drivers ATI Catalyst 8.6 pour Windows XP
- Drivers Nvidia Forceware 177.35 pour Windows Vista
- Drivers Nvidia Forceware 177.35 pour Windows XP

PATCHS
- Call of Duty 4 : Modern Warfare 1.6
- Enemy Territory Quake Wars 1.5
- Frontlines : Fuel of War 1.1
- Iron Man 1.1
- Race Driver GRID 1.1

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits d'auteur

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

Trop hard

Je voulais savoir comment vous faites pour réaliser la rubrique du top hard, non parce que c'est jamais dans le même ordre votre truc, là : un coup, le refroidissement en première page, un coup en deuxième... assisté que je suis, un simple petit changement fout ma journée en l'air, surtout quand C_Wiz nous pond des vannes sur les compteurs électriques (N°207) après nous avoir dit qu'elle était périmée. Imaginez le claquage de neurones que j'ai pu me faire à chercher dans les précédentes pages avant de comprendre que cette satanée vanne était... à la fin. Pour faire retomber la tension qui règne dans mon cerveau, je vous demanderais de joindre les photos de Mélusine et Rustine sur le prochain numéro (en bikini, ce serait pas mal ; mais sans, ça le fera quand même) parce qu'en plus, Joystick ça sent le fauve mâle. Un peu de fraîcheur féminine ne ferait pas de mal.

Mohff

Pour la rubrique top hard, je vous conseille directement de voir avec C_Wiz que vous trouverez au Havre. Pas besoin de préciser l'adresse, c'est le seul et unique habitant de cette drôle de ville. Concernant Mélusine et Rustine, vous n'aurez même pas à vous déplacer puisqu'elles viennent de partir, à l'instant, chez vous, armées de vieilles pelles rouillées afin de calmer vos ardeurs.

Scandale !

Dans votre rubrique Net News, vous proposez sans cesse des mods réalisés par des programmeurs de talent, et c'est tant mieux ! Mais pourquoi les mods de jeux de rôles sont-ils boudés par vos critiques ? Les derniers articles concernant les mods pour RPG datent de Neverwinter Nights. C'est dire si ça date ! Je me permets donc de vous rappeler (car vous semblez l'avoir oublié, petits étourdis !) que depuis NWN, on a eu droit à NWN2 ainsi qu'à Oblivion, qui propose des outils pour créer de très bons mods ; ceux-ci sont disponibles sur le Net. Vous pourriez donc jeter un coup d'œil aux créations des fans talentueux et en faire le tri afin de publier, prochainement, deux pages, oui, DEUX ! des meilleurs mods pour fans de jeux de rôles. Sans quoi, je me verrais obligé de spammer votre boîte mails avec des photos de Moby faisant du Poney avec un tee-shirt « Crazy Frog » (ça, c'est pour la touche « humour lourdingue », qui semble augmenter les chances d'être publié dans votre magazine lorsqu'on a une critique constructive à formuler). Vidéoludiquement votre !

Régis

Vous avez tout à fait raison, et on ne manquera pas de suivre ce conseil si, en échange, vous vous engagez à abonner toute votre famille et tous les amis de celle-ci à notre zouli magazine. Ensuite, pour l'humour lourdingue, sachez que nous goûtons peu à vos blagues douteuses, et que Joystick se veut un magazine excessivement sérieux. Ce n'est pas parce qu'il vous fait marrer que c'est volontaire.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE!
courrierjoystick@futurenet.fr

COURRIER

par Yavin

Rappel des règles du jeu : nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Solidarité

Salut à toute la rédac' de Joy (mag. que je lis depuis 8/9 ans). Je viens de finir le dernier numéro et de commencer à égorger du barbare en Hyboria ! Yavin, l'homme qui grimpe tout ce qui a une queue de cheval (il y a pas de hardos à la rédac' j'espère ?). Je viens de lire pas mal de tes articles dans lesquels j'ai trouvé que tu déversais quelques phrases sarcastiques de fort bon goût. Et je me suis demandé si c'était en devenant rédac' chef qu'on devenait drôle (n'en déplaise à nos amis consoleux !).
Continuez comme ça, vous faites du bon boulot !

Oksa

Je ne sais pas comment je dois le prendre...

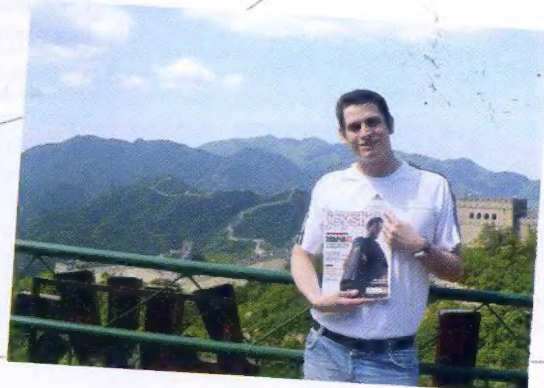
Around ze weurld

Cher Joystick,
Malgré un travail harassant (salut patron...), je me suis libéré pour prendre cette petite photo de mon magazine préféré (de toute façon, je n'en lis qu'un) devant la magnifique muraille de Chine. Bravo à toute l'équipe, mais surtout à C_Wiz pour son formidable travail (bon O.K. j'avoue, je suis Havrais !)

Tony

P.S. : Peux-tu dire à ma femme et à ma fille que je pense très fort à elles ?

Merci pour la photo ! Moins pour l'histoire du Havrais qui détruit toute ma vanne dans une autre réponse. C'est malin. Et pour la peine...
P.S : Non.



- Pour les problèmes d'abonnement (magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc.) : SERVICE ABONNEMENT 18-24, quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél. : 01 44 84 05 50 abofuture@dipinfo.fr

- CD manquants, ne fonctionnant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org



BUILT TO RESIST

www.eastpak.com

Empire Total War Empire Total War Empire To

Plop ! Aïe, mes oreilles se bouchent à nouveau, ça ne me réussit décidément pas, le tunnel sous la Manche. Les tympans complètement endoloris, le temps est venu pour moi de vous livrer des impressions qui méritent plus qu'amplement les six pages de ce papier : Il y a quelques heures (deux ou trois semaines quand vous lirez ces lignes, on a les paradoxes temporels qu'on peut), je rencontrais à Horsham la bande de joyeux rosbifs de Creative Assembly. J'imagine que vous n'avez sans doute jamais entendu parler de Horsham, cette petite ville de la grande banlieue de Londres émerge peut-être tout juste du cannibalisme tribal, mais c'est pourtant là que sont nés tous les titres de la mythique saga Total War. C'est aussi ici que se prépare en ce moment le nouvel épisode de la saga, dernier de la famille. Le petit veinard que je suis a pu assister à la première démonstration d'une partie type.

Les nouveaux locaux de Creative Assembly.



« Je vous ai compris ! » Réclamées à cor et à cri par les fans, les batailles navales débarqueront dans le prochain Total War. Comment les développeurs s'y sont-ils pris pour relever ce défi ? La réponse en direct du Sussex.





Burn ! Burn ! Baby burn !

Master and Commander

PAR Savonfou

La scène à laquelle j'ai assisté fut homérique, un grand film d'aventure à l'eau de mer mais sans ce veau de Russel Crowe. Sous un soleil de plomb et par une légère brise d'ouest, une ligne de bataille de la jeune république américaine rencontre une escadre anglaise. Les hommes s'agitent à la manœuvre sous le regard sévère des officiers de quart, tandis que les soldats chargent leurs armes et montent dans les vergues. Manifestement, le paquet a été mis sur les animations. Tandis que les bateaux tirent bordées sur bordées, les dommages apparaissent dans les coques et les voiles. En deux clics, le capitaine d'une frégate de l'Union donne l'ordre de canonner la mâture d'un lourd vaisseau de ligne britannique. Les voiles se déchirent, puis les mâts cisaillés s'abattent au milieu

GENRE : TOUCHÉ, COULÉ
ÉDITEUR : SEGA
DÉVELOPPEUR : CREATIVE ASSEMBLY/ ROYAUME-UNI
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 2009

War Empire Total War Empire Total War Empire To

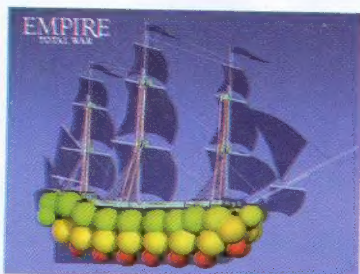
EMPIRE TOTAL WAR





En cale sèche

Il y a une histoire derrière chaque bateau que vous verrez dans Empire Total War. Tout a commencé avec… des avocats. L'équipe artistique s'est en effet basée sur des plans d'époque qui sont la propriété du National Maritim Museum de Greenwich. Il a donc fallu discuter pendant trois mois autour des problèmes de droit de reproduction et d'exploitation de ces plans. Une fois les vautours correctement nourris, les graphistes utilisèrent les spécifications techniques pour créer des « tranches » de navire qui servirent ensuite à produire un modèle en fil de fer. Les textures, l'aménagement intérieur, comme la position des canons et des meubles, furent fournis par d'anciennes illustrations et par des photos de bateaux-musées rescapés de cette époque comme le HMS Victory (le navire amiral de l'incommensurablement fourbe Nelson).
Selon le lead designer Kevin McDowell, « la partie la plus dure est venue ensuite : connaître le comportement physique des navires en mer, surtout quand ils sont endommagés et qu'ils prennent l'eau ». Comme il n'était pas question de couler le HMS Victory dans la baie de Portsmouth (dommage, cet esquif est fourbe), les modèles 3D ont été divisés en volumes à peu près équivalents qui ont été « remplis » alternativement afin d'enregistrer leur comportement selon le type de dégâts. Les schémas comportementaux ainsi obtenus sont sollicités par le programme pendant la partie, en fonction de la localisation de l'impact des salves d'artillerie.



La répartition des masses et des volumes permet de précalculer le comportement du navire.



Et vous n'y voyez que du feu.

des hurlements de l'équipage. Devenu impossible à manœuvrer, le perfide Anglais (les Anglais sont toujours perfides, ne l'oubliez jamais) se fait canarder par les deux bords, ce qui ajoute encore à la confusion des esprits des marins (perfides) de sa gracieuse (et perfide) Majesté tandis que la coque se transforme en gruyère. Sentant le fruit bien mûr, un puissant vaisseau de la flotte américaine entreprend l'abordage, les grappins sont lancés tandis que les fusiliers échangent balles et insultes avec leurs homologues anglais dans l'espoir de les affaiblir avant le choc que tous savent inévitable. Enfin c'est l'assaut, les coups de crosses pleuvent, les lames des sabres sifflent, les râles des mourants succèdent aux cris de guerre, c'est beau, c'est finement animé, ça en jette terriblement ! La bave commence lentement à s'écouler de mes lèvres, les membres présents de l'équipe sont contents, ils viennent de me harponner comme un vulgaire cachalot.

Mille sabords !

Dans un long hurlement, je me suis alors transformé en monstre assoiffé d'informations, il fallait que je sache tout, mais vraiment tout. Or, croyez-le ou non, je suis un bon journaliste et je m'étais documenté sur les stratégies





T'es sûr que c'est par là ?
- Oui, je suis passé par là l'année dernière pour le mariage de ma sœur.

maritimes du XVIII[e] siècle, histoire d'être certain que les développeurs (anglais, donc perfides, on ne se lassera jamais de le répéter) ne nous la font pas à l'envers. Verdict au bout d'un long interrogatoire poussé, ces gars-là ont bien bossé leur sujet, et le jeu ne se foutra vraiment pas de nous au niveau du réalisme. Le vent notamment aura une grande importance, ce qui est logique d'ailleurs. Une flotte qui parvient à entamer un combat sous le vent aura l'initiative sur l'adversaire, mais sera gênée si, par malheur, elle devait battre en retraite. Vos artilleurs pourront, au choix, viser la ligne de flottaison, les mâts ou les ponts supérieurs pour tenter d'immobiliser, de préparer la capture ou de neutraliser purement et simplement la cible. Un coup heureux à la sainte-barbe fera voler le navire en éclats ou allumera un incendie contre lequel luttera l'équipage.
Qui dit Total War, dit généraux, même si, sur les flots, on parle plutôt d'amiraux. Ces derniers joueront le même rôle sur mer que les généraux sur terre, celui de meneurs d'hommes : ils boostent le moral et l'efficacité de vos marins, gagnent de l'expérience et pourront se marier, faire des enfants ou même voter pour Olivier Besancenot.
En insistant un peu, James Russel, le chef de projet, se laisse aller à la confidence, et m'a promis qu'amiraux comme généraux adapteront leur recrutement aux forces que nous leur opposerons et qu'ils auront en prime leurs tactiques préférées en fonction de leur caractère.
Revenons un peu sur terre où les combats font aussi rage. J'ai eu beau faire preuve de la plus grande persuasion, je n'ai pu voir que les captures d'écran que vous admirez en ce moment. En

Plus vous ferez parler la poudre, plus il sera difficile de s'y retrouver, à moins que le vent ne s'en mêle.



Vous allez aimer...

« Ouatzefeuk ?!? ». C'est à peu de chose près ce que fut ma réaction en 2001, en découvrant Shogun Total War. Pour la première fois un jeu exploitait la 3D en se payant au passage le luxe d'afficher des centaines de samouraïs s'étripant joyeusement. Le joueur devait prendre en compte le moral et l'état de fatigue de ses troupes, cela n'a l'air de rien, dit comme ça, mais à l'époque pour un jeu de stratégie temps réel, c'était un tremblement de terre. Par la suite, les Total War ont connu une révolution tous les deux épisodes, si Medieval premier du nom reprenait simplement le gameplay de Shogun, Rome a fait évoluer la série avec ses personnages en 3D à la place des sprites des deux précédents opus et surtout grâce à ses mémorables assauts de fortifications. Medieval 2 s'est contenté de transposer les principes de Rome dans l'Europe médiévale en poussant les graphismes un cran au-dessus, et en apportant un élément nouveau : la religion. Avec Empire, une nouvelle révolution devrait logiquement nous attendre au tournant. Pour ceux, comme Fabio, qui trouvent les Total War trop durs à comprendre, James Russell, qui dirige le nouveau projet, garantit un apprentissage plus facile. Et même que si ce n'est pas assez facile pour vous, vous aurez le droit d'aller jusqu'à Horsham pour lui botter les fesses.



Shogun Total War

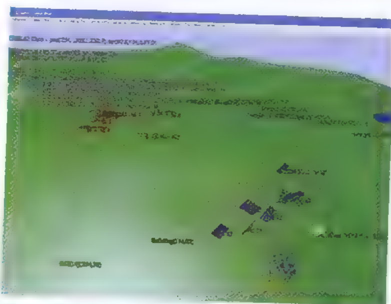


Medieval II Total War



Le grand Stratéguerre

Comme tout bon jeu en solo, l'ordinateur DOIT nous donner du fil à retordre. Richard Bull, le responsable de la programmation de l'I.A., a entièrement repensé la façon dont l'adversaire artificiel se comportera.
Ce dernier va désormais non plus penser en termes de stratégie globale à appliquer quoi qu'il arrive, mais en terme de zones de combat, qui correspondent aux positions respectives de ses régiments. Dans chaque zone, il a un certain nombre d'objectifs à remplir comme « garder les flancs couverts », « gagner les hauteurs », « se placer à bonne distance de tir » ou « échapper au feu de l'artillerie ». En fonction du degré d'accomplissement de ces objectifs, une intelligence centrale enverra des renforts, se redéploiera ou battra en retraite. Cette vision compartimentée doit permettre une meilleure adaptation aux circonstances. Fini donc les généraux qui chargent n'importe comment ou les troupes qui encaissent stoïquement les tirs de mortier.



Si vous étiez une I.A., vous verriez cela…



mais vous n'êtes pas une I.A., et c'est tant mieux pour vous.

revanche, j'ai aussi eu droit à quelques explications : « Le nouveau moteur physique permet désormais d'interagir avec le décor, les troupes peuvent se servir des murets et des palissades pour se protéger du feu ennemi. Elles peuvent d'ailleurs enjamber ces obstacles et s'abriter dans des bâtiments qui peuvent d'ailleurs être détruits par l'artillerie », affirme James Russel. Les arbres feront obstacles aux boulets, comme dans la vraie vie où Yavin éprouve beaucoup de mal à traverser le Parc de la Planchette à Levallois-Perret (ndYavin : t'es viré !). Il y aura aussi bien plus d'hommes affichés à l'écran, la limite de 20 unités par bataille ne sera pas dépassée car elle constitue selon Russell « une limite plus psychologique que technique. » En revanche le nombre d'hommes par unité sera bien plus grand pour des empoignades encore plus dantesques. Avec l'arrivée massive des armes à feu, la donne stratégique changera complètement par rapport aux autres Total War. Le joueur devra par exemple faire tirer une bordée par un régiment, le temps que le rang suivant se mette en position de tir, un groupe de dragons pourra charger, puis se retirer juste à temps pour laisser le champ libre à une nouvelle salve.

Décentralisation

Ceux qui écrasent une larme au souvenir de leur premier assaut de forteresse dans Medieval Total War pourront s'en donner à cœur joie. Cet aspect n'a pas été abandonné. Creative Assembly est encore



avare en informations sur ce point, mais il nous promet de grands changements dans cet aspect de la saga, ne serait-ce que parce que l'architecture militaire aura connu pas mal d'évolutions. La seule chose dont on est sûr pour le moment, c'est que toute l'économie d'une zone ne sera plus concentrée dans la capitale, il y aura dans chaque région des fermes et des mines qui pourront être occupées et exploitées par l'envahisseur sans qu'il ait besoin de prendre la ville principale. Les pleutres et les veules ne pourront plus fuir les combats en rase campagne sans conséquences. J'avais encore bien des choses à demander à mes hôtes, mais l'heure du départ avait sonné, et me voilà sur le chemin du retour.
Les premiers bâtiments de la banlieue parisienne défilent à ma gauche, il me reste encore un peu de temps pour conclure cette première prise de contact en vous parlant un peu de la campagne. Extrêmement dynamique, elle sera ponctuée d'événements historiques dont le déroulement dépendra des actions du joueur. Supposons que ce dernier incarne le royaume de France, la guerre d'Indépendance américaine ne sera un succès que s'il attaque efficacement les lignes de ravitaillement britanniques (Rhaaa... Mais ils sont donc partout ces fichus perfides !).
Un argument de plus à ajouter à la liste déjà longue des éléments qui me rendent particulièrement enthousiaste et optimiste. Voilà, les portes de la voiture n°15 s'ouvrent et j'arpente les quais de la gare du Nord au milieu d'une armée de costumes trois pièces. Mon téléphone sonne, Yavin me demande de sa voix d'alcoolique vétéran du Vietnam
- « Alors ce jeu ? Ça s'annonce bien ? »
- « Plutôt bien, oui. »

Questions à Mike Simpson

Tandis que le joueur passe son temps à courir après l'histoire, Mike Simpson EST un morceau d'histoire. Avant son arrivée, Creative Assembly n'était qu'un studio de cinq personnes, spécialisé dans les jeux de cricket et de foot australiens. Quelques années et quatre Total War plus tard, le même studio compte plus d'une centaine de collaborateurs. Petite entrevue avec le maître artisan.

Joystick : Pourquoi avoir choisi le XVIIIe siècle ?
Mike Simpson : C'est une période fascinante de l'histoire humaine durant laquelle les nations européennes exportent leurs conflits partout dans le monde. Pendant la guerre de Sept Ans par exemple, l'Angleterre et la France se sont battues en Amérique du Nord et autour des Caraïbes, mais pas en Europe, c'est la première véritable guerre mondiale.
C'est une époque de profonds changements géopolitiques et de grandes rivalités entre les puissances. Certaines se sont alors effondrées et l'on en a vu d'autres émerger. Enfin et surtout, comme on voulait introduire des batailles navales, c'était clairement le meilleur choix.

En termes de gameplay, en quoi le fait que l'histoire se passe au XVIIIe siècle est-il important ?
Si le commerce était important aux époques romaines et médiévales, il devient carrément incontournable au XVIIIe siècle. C'est pourquoi établir et protéger ses routes commerciales, tout en attaquant celles de l'adversaire, sera primordial. La menace pirate sera également constante, il faudra vraiment veiller à avoir en permanence une flotte de guerre performante.
Comme l'Europe connaît aussi le début de son industrialisation, l'arbre technologique ne comportera pas qu'un volet militaire, mais servira aussi à augmenter la puissance économique.

L'utilisation massive des armes à feu à ce moment change-t-elle la physionomie du champ de bataille ?
Arrivé à un certain stade du jeu, presque toutes les unités seront munies de mousquets. Du coup, il faudra soigneusement utiliser les couverts et s'arranger pour tirer un maximum de salves



À la première photo, il était tout sourire…

à une portée optimale avant de commencer la mêlée. De plus, la fumée des détonations masquera l'ennemi, mais rassurez-vous, il y aura toujours de la place pour les corps à corps vicieux et les grosses charges de cavalerie.

Comment vous êtes-vous procuré toutes les données historiques ?
On a passé des jours et des jours le nez plongé dans tous les livres que l'on a pu trouver. On s'est particulièrement documenté sur la marine du XVIIIe siècle. Nos graphistes sont allés s'enterrer au National Maritim Museum de Greenwich, où ils ont consulté des plans d'époque pour reconstituer les navires le plus fidèlement possible.





DITO

Un nouveau départ… voilà qui, dans une vie, peut souvent s'avérer essentiel si l'on ne veut pas s'encroûter dans une ennuyeuse routine. C'est pour cela que Joystick connaîtra, cette année, une transformation de fond dont vous avez souvent entendu parler et qui, cette fois, c'est promis, interviendra avant la fin de l'année. Beaucoup de changements sont à prévoir dans la structure, les rubriques, la maquette… mais pas dans le ton ! Oh que non, rien ni personne ne touchera jamais au ton percutant, incisif et sans concession qui fait la force de notre magazine depuis maintenant près de vingt ans. Un nouveau départ, c'est ce que devrait aussi prendre le marché du jeu PC, pas forcément au mieux ces derniers mois mais pas forcément à l'agonie non plus, comme certains le prétendent. Nos amis éditeurs, à qui il est difficile de reprocher de prendre un maximum de pognon sur le dos des consoles, doivent eux aussi réfléchir à la meilleure manière de doper un marché en réel danger si on le laisse à l'abandon comme cela semble être le cas pour au moins une partie d'entre eux (mais pas tous, heureusement !). Un nouveau départ c'est aussi (et surtout) ce que vient de prendre l'ami Cyd en quittant ses fonctions de chef de rubrique pour devenir concepteur de jeux ! Passer de l'autre côté du miroir, c'est pas la grande classe, ça ? D'ici quelques années, on devrait recevoir le fruit de son (dur) labeur et le décortiquer dans nos pages. Connaissant le bonhomme, on peut s'attendre à des produits soignés et plein de chouettes idées. Un peu comme le quiz World of Warcraft qu'il vous a concocté en guise de cadeau d'au revoir. Et je dis bien d'au revoir, pas d'adieu car s'il nous manque trop on ira nous-mêmes l'arracher à son taf pour le remettre sur sa chaise de bureau d'où il ne bougera plus, jamais. Car on le ligotera et on le surveillera jour et nuit. En attendant, il ne me reste plus qu'une chose à dire : ciao, Monsieur, et bon courage pour la suite, le vent, et la pluie !

Yavin

Quand on est…

Un grand bravo à deux jeunes étudiants californiens de 18 ans qui, se sentant pousser des ailes de mini-hackers, ont blindé de spywares et de logiciels espions le site de leur lycée afin de changer leurs notes ainsi que celles de douze autres élèves. On applaudit très fort le leader du duo, Omar Khan, qui risque 38 ans d'emprisonnement pour avoir tenté de refaire « Wargames » avec son bahut. Bien joué, garçon, on espère qu'il lui reste quelques logiciels pour pirater le menu de la cantine de la prison. Celle où on sert des cailloux renommés en pommes de terre.



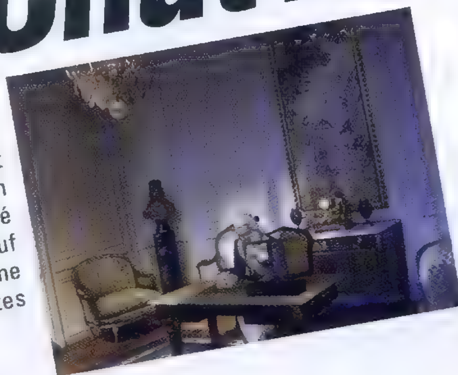
L'erreur est humaine

Mes estimés collègues et amis du site Internet Nzgamer.com (enfin moi je dis « mes amis », en même temps je les connais pas personnellement hein, n'allez pas croire qu'on part tous en vacances ensemble non plus) se sont malaxé le bulbe rachidien à la recherche de dix jeux vidéo qui pourraient éventuellement faire des films de qualité. On ne peut que saluer l'initiative quand on se remémore les « œuvres » sorties depuis des années sur grand écran : je me remets encore à sucer mon pouce en sanglotant quand on me parle de Super Mario Bros ou Mortal Kombat. Les hits Assassin's Creed, Half-Life, God of War ou Diablo font donc partie de leur petit palmarès personnel, et je voulais leur soumettre Tetris avant de me rappeler qu'ils parlaient du cinoche « traditionnel » : des trucs qui s'emboîtent dans des bidules, ça se fait depuis longtemps dans le porno.



Chut Chut !

Micro Applications vient de lâcher deux nouvelles images de « Mozart le Dernier Secret ». Ces dernières suintent l'ennui et on sait quasiment tous que ça va être un point 'n click un peu mou, émaillé de quelques énigmes musicales, sauf Savon qui pense encore qu'il s'agira d'une sorte de Guitar Hero pour pianistes révolutionnaires à perruque.





Usage de faux

Des jeux vidéo illégaux, joués dans des caves humides au fin fond de sordides ruelles moscovites ? Des participants connectés à des appareils spécialement conçus pour leur infliger des douleurs abominables entraînant la mort de certains ? Est-ce réellement possible ?
C'est ce qu'affirme un article du numéro de juin du magazine Chronic'Art. Et c'est, bien évidemment, totalement faux. Mais c'est voulu. Tout le contenu éditorial du célèbre mensuel n'est qu'une vaste blague. Un « fake », comme on dit dans le langage des habitués du Net. Habitués surtout à ne plus savoir que penser de tel ou tel lien envoyé par une connaissance et dont on ne sait plus jamais si le contenu est réel ou totalement fictif. C'est manifestement ce que la rédaction de Chronic'Art a voulu dénoncer au travers de cette édition vraiment très spéciale. Ou alors c'est juste une tentative désespérée de faire parler d'un magazine en perte de vitesse, et on vient de se faire avoir comme des bleus.



3 nouveaux modes multi...

[illegible]



Grande déclaration

Les jeux indépendants, vous le savez, on aime ça mais genre tout plein. Alors on vous en a carrément pondu tout un gros hors-série. Avec des dossiers, portraits, interviews et des dizaines de pages blindées de jeux à découvrir. Une petite centaine de titres sélectionnés et décortiqués par la rédac tout entière. En plus, on vous a mis, en accompagnement, un joli DVD 9 Go blindé de chez blindé pour que vous puissiez essayer tout ça par vous-même. On espère que ça vous plaira et si ce n'est pas le cas, une fois dans vos mimines, c'est pas grave, on aura quand même réussi à vous le fourguer.



Dans tes rêves

N'attendez pas trop Dreamfall Chapters, la suite de Dreamfall tout court, car Ragnar Tornquist, créateur de la série, a récemment prétendu sur son blog (http://ragnartornquist.com), que le jeu avait été mis en stand-by par son éditeur Funcom. Vu la qualité discutable de la suite de The Longest Journey, je dis tout haut ce que vous pensez déjà tout bas : c'est une excellente nouvelle.

Phrase à la con

Yavin, 15 juin, 17h25 :
Lis à voix haute dans ta tête et t'arriveras à quelque chose.



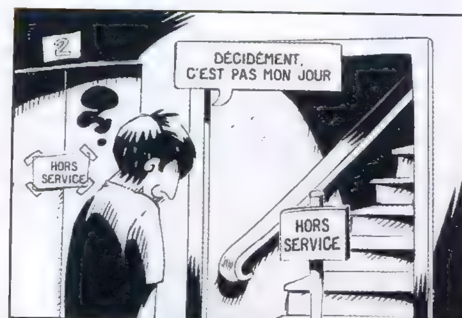
PET SHOP BOY

Angoisse, vous ne voulez pas laisser à l'abandon votre bestiole poilue durant les trois semaines de vacances cet été ? Ah là, je partage votre peine, et c'est pour ça que j'ai fouiné et trouvé la solution à cet épineux problème. Je vous présente la mirifique Cool Pet House : une jolie niche avec système de ventilation et/ou de chauffage, un éclairage à l'intérieur, et même une webcam pour vérifier, pendant votre absence, que tout va bien.
Et le tout obéit carrément à une jolie télécommande, s'il vous plaît. Cette fois, plus de discussions, on va pouvoir laisser belle-maman à la maison.

« Mauvaise journée »









Mise en bouche

Le PC va-t-il mourir ? Serons-nous obligés d'acheter une vulgaire console pour nous distraire ? Rien n'est moins sûr si l'on en croit : 1) la rédaction de Joystick 2) Alex St John, le créateur de Direct X. D'après lui, la démocratisation des ordinateurs portables devrait séduire les jeunes enfants et dans ses autres arguments il n'y a… hmm, rien ? Bon, c'est pas encore pour cette fois et on va donc continuer à plancher sur le colossal dossier que l'on vous prépare depuis de longs mois. Suspense, suspense…



Dungeon Siege 3...

… n'est pas en développement et c'est Gas Powered Games qui le dit. Je ne comprends d'ailleurs pas pourquoi, vu que tout le monde s'en cogne.





Sortie en boîte

Parfois, l'amour que l'on peut porter à sa création va bien plus loin que la photo sur le buffet du salon, vestige honteux d'une adolescence boutonneuse que l'on préférerait oublier. La famille du Dr Frederic Baur l'a bien compris quand, pour honorer les dernières volontés du défunt chimiste, elle a dû enterrer ses cendres dans une boîte géante de Pringles. L'emballage conique, devenu iconique de ces chips concaves, était, et c'est assez touchant, l'invention dont était le plus fier ce vieil homme. Je me demande pour le coup si à l'enterrement du fondateur d'une célèbre chaîne d'ameublement suédoise, ils tenteraient de le tasser dans un carton de quatre centimètres sur douze.

QUELLE SURPRISE !

Pendant les vacances, peut-être allez-vous tomber sur un jeu de bagnoles dont vous n'avez jamais entendu parler dans nos pages. Le malotru s'intitule French Street Racing et ne nous est tout simplement jamais parvenu. Alors, on va éviter de vous dire franchement que c'est une grosse bouse et on va se contenter de vous commenter les captures d'écran. Voilà, c'est assez mignon quand on les regarde en prenant quelques mètres de recul ; trois pas en avant plus tard, ça devient juste sympathique et lorsqu'on se penche en avant eh bien on… vomit.



Si j'avais un...

Dans notre grande série des gadgets les plus barrés du moment, je ne suis pas peu fier de vous présenter l'excellentissime i-Knock B01 (www.stysen.com). Une fois connecté et configuré, ce périphérique USB veillera à vous alerter du moindre message reçu sur votre messagerie instantanée en se frappant la tête à l'aide d'un petit marteau. Une excellente idée en attendant une version capable de coller deux baffes aux pigistes qui ne répondent pas quand on leur demande de rendre des pages.

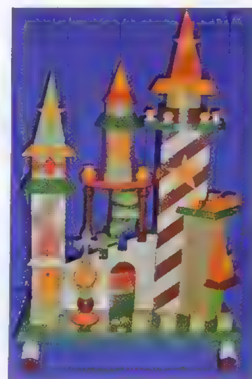


No Smoking

Je ne sais pas (Wii Fit) si (Gym des Yeux) vous avez remarqué (Programme d'Entraînement Cérébral), mais dernièrement les consoles de Nintendo ont tenté de transformer ces vieux bouts de lard que nous sommes en jeunes et fringants tombeurs. Et si vous n'arrivez pas encore à faire chavirer le cœur de ses dames à cause d'une haleine de cimetière indien, il vous reste encore de l'espoir car Ubisoft vient d'annoncer l'adaptation sur DS d'un livre. Oui, oui, d'un livre, moi aussi j'ai cru à la faute de frappe un instant mais non, c'est bien de La Méthode simple pour arrêter de fumer, d'Allen Carr dont on parle, best-seller mondial au taux de réussite annoncé de plus de 90 %. Cela sera paraît-il un jeu très « divertissant » qui nous fera réaliser qu'il est « en fait très agréable d'arrêter de fumer ». Oui, oui, parfait. J'attends encore « Tes parents sont des gens charmants Story » et « Ah oui tu as raison, ce rose irait parfaitement sur les murs du salon DS » et je serais enfin prêt pour la vie de couple.

J'en veux pas

Si vous faites partie de l'amicale des adeptes de Stronghold, vous allez être trèèès content. Voilà que débarquera tout bientôt Stronghold Crusader Extreme, version remaniée du chouette opus sorti en 2002. Au programme : une intelligence artificielle revue et corrigée, un mode extrême pour les fous furieux et c'est à peu près tout. On a eu la chance de pouvoir l'essayer à la rédac et autant vous dire tout de suite que personne n'a voulu se le taper en test. Y'a des limites, quand même.



Inspiron, Expirons



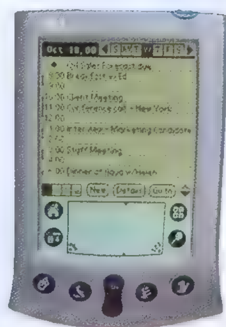
La grande mode en informatique ces derniers mois est incontestablement l'ultra-mini-riquiqui-portable. Le bal a été ouvert par Asus avec son maintenant fameux Eee-PC et d'autres constructeurs se sont empressés de lui emboîter le pas. L'heureux gagnant est ce coup-ci Dell qui nous a sorti un relativement trognon mini-Inspiron doté d'un écran de 10 pouces pour moins de 500 dollars, vraisemblablement 500 euros chez nous vu le tarif actuel de l'entube transatlantique. Me regardez pas comme ça, je vais pas non plus feindre l'enthousiasme alors que la dernière fois que j'ai posé les mains sur une de ces lilliputiennes machines du diable, je me suis retrouvé les doigts emmêlés façon une maille à l'endroit, une maille à l'envers.



Sam & Max...

...reviendront bientôt dans une troisième saison de leurs chouettes aventures. Je dis bientôt mais ce ne sera pas avant 2009 alors relisez cette brève en décembre si ça vous choque.


canal
jeux vidéo
Téléchargez cette vidéo | Gerez votre playlist
Rechercher
OK
Canal A la une
Gears of War 2
Télécharger le player
Nouvelle vidéo Race Driver
Test vidéo Samba de Amigo
Interview Jade Raymond
Dossier Hawx
Astuce vidéo MGS4



Palm dehors

Le monde merveilleux de l'émulation me laisse parfois pantois. Dernier exemple en date, la société Styletap qui a porté le système d'exploitation Palm OS sur iPhone. J'ai beau retourner ça dans tous les sens, émuler un logiciel aussi vieux que mes dents de lait sur un autre au top de la technologie me paraît pour le moins original pour ne pas dire complètement chtarbé. Enfin remarquez, il y a bien des gens qui utilisent Linux en 2008.



Pipeauuu !



Ancel et poivre

Vous n'êtes pas sans savoir, depuis le temps, qu'à la rédac on a plus qu'adoré l'excellent Beyond Good and Evil. Sundin s'est fait tatouer la silhouette de Jade au bas du dos, Savon passe ses week-ends à recréer les décors du jeu en Mako-moulage et, à tour de rôle, on arrive plus tôt le matin pour rallumer les cierges de notre autel dédié à Michel Ancel. Et si je vous avoue non sans honte tout cela, c'est pour que vous compreniez bien l'effroi qui nous a tous traversés de pied en cap quand Yves Guillemot a annoncé l'orientation prévue pour la suite. La merveille espérée devrait en fait être un jeu plus facile que l'original et, finalement, destiné à séduire le fameux « joueur occasionnel » (à savoir votre tante Janine, celle qui ne comprend toujours pas les règles du Solitaire) plutôt que le joueur aguerri. Bref, la suite du petit bijou d'Ubisoft ne serait donc qu'un gros casual game bien gras. Quelle tristesse : on attendait de l'art, on aura droit à du cochon.



Y'a un truck

Manifestement, vu le nombre de titres sortis depuis quelques années, il y a un vrai public pour les simulations de camions de trente-douze tonnes. La preuve avec US Trucks Road Simulator, sorti tout récemment par nos amis d'Anuman. Ces derniers ont malheureusement oublié de nous en envoyer une copie, et ça, c'est vraiment dommage parce que c'était l'occase de pouvoir fermer le clapet de nos confrères de Joypad. Ceux qui nous narguent depuis des semaines avec leur vulgaire Metal Gear Solid 4.



Street Fighter V

... sortira sur PC, PS3 et Xbox 360. Et pas Wii. Ooooooh les nuuuuuuuuuleuhs.


canal
jeux vidéo
Téléchargez cette vidéo | Gérez votre playlist
OK
Canal A la une
Canal Emissions
Mario Sluggers
Télécharger le player
Nouvelle vidéo
Far Cry 2
Test vidéo
Bloom Box
Nouvelle vidéo
DBZ Burst Limit
Dossier
Top Spin 3
Interview
Peter Molyneux



Mauvaise pioche

On vous en a parlé il y a déjà pas mal de temps, et maintenant on peut carrément vous montrer la version collector de Fallout 3 ! Le contenu n'a évidemment pas changé et on y trouvera toujours, en plus du jeu, une boîte à tartines métalliques, euh non, métallique, c'est la boîte qui est métallique, pas les tartines. S'ajoutent à cela un DVD making-of, un livre plein de dessins et l'inévitable figurine du Vault-Boy façon Bobblehead, c'est-à-dire moche comme un pou.

Le jeu gratos du mois

Encore un remake. On vous fait un peu le coup tous les mois, mais pourquoi se priver quand les réalisations sont de qualité ? C'est le cas de ce portage moderne de l'excellent Vigilante (http://vigilante.free.fr/), un beat them all tout droit sorti du début des années 1990 et dont le principal intérêt résidait, évidemment, dans tous les coups que l'on pouvait coller dans la tronche d'un tas d'ennemis différents. Un pas, un pain, c'était un peu le leitmotiv de ce jeu vraiment pas original mais résolument addictif. Je vous dirais bien que ça n'a pas pris une ride mais ce serait à peu près aussi crédible que de dire à une femme perdue de vue depuis quarante ans qu'elle n'a pas changé.



Thalys au pays des merveilles



Ami voyageur de la SNCF – pauvret de toi, je partage ta peine – voilà une nouvelle qui va te réjouir. Les trains Thalys (navettes TGV vers l'Allemagne, la Belgique, le Luxembourg et toutes ces hautes terres de gastronomie fine) sont dorénavant équipés de Wifi. Le service est gratuit pour ces bourgeois de première classe et coûte 6,5 euros de l'heure, en seconde, ou 13 euros pour toute la durée du trajet. C'est ainsi l'occasion de s'occuper en répondant à ses mails, visitant joystick.fr, en regardant la vidéo de « La mouche qui pète » envoyée par Hector le petit cousin de 13 ans, ou, plus intéressant encore, de suivre en temps réel la position géographique du train. Vive le progrès : enfin une alternative valable à regarder par la fenêtre.

Phrase à la con

Dimanche 15 juin 2008, 12h16
Yavin : Faut que t'arrives à penser en 3D.

Gang Bang



Ouh là, attendez, ne bougez plus j'ai une vraie BONNE nouvelle a vous annoncer. Saints Row 2 va sortir sur nos machines au mois d'octobre ! Trop cool ? On n'a jamais vu la couleur du premier ? C'est un sous GTA IV dont tout le monde se fout ? Roh, allez les gars, un petit effort, pour une fois qu'un éditeur se retrousse les manches afin de nous sortir un peu du marasme ambiant Surtout que, pour être tout à fait honnête, si Saints Row premier du nom n'était qu'une grossière copie de son illustre modèle, il n'en restait pas moins très prenant et mille fois plus violent En fait, c'était neuf cent quatre-vingt-dix-huit mai j'ai arrondi



Un monde Meier

Colonization revient ! Voilà, bam, en deux mots je vous ai donné toutes les infos nécessaires à la bonne compréhension de mon texte, du très grand journalisme, en somme. Reste à vous dire où (sur PC), comment (ben sur PC), pourquoi (parce que c'est chouette, le PC) et surtout quand. Ah ben voilà, ça, je n'en sais absolument rien mais je peux quand même rappeler aux béotiens que le titre devrait toujours consister en un titre de stratégie au tour par tour. Et la vraie bonne nouvelle c'est qu'il ne devrait pas être porté sur des plateformes aux périphériques de contrôle douteux. Si vous voyez ce que je veux dire.

LES SÉRIES MTV DE SFR

MUSIC TELEVISION® En mode mobile

SÉRIE SPÉCIALE ÉTÉ

SFR FORFAITS BLOQUÉS

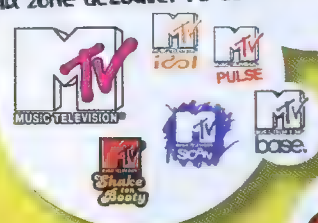
VIVEZ VOTRE ÉTÉ EN ILLIMITÉ !

TEXTO ILLIMITÉS(1) vers tous les operateurs 24h/24 - 7j/7

+ APPELS ILLIMITÉS(2) le week-end vers SFR et Fixes

+ TOUT MTV(3)

+ 5 titres à télécharger par mois(3) depuis la zone découverte de MTV



+ 1H(4) Vers tous les operateurs

25,90€* /mois

Prix avec un engagement de 24 mois minimum

OFFRE SOUMISE À CONDITIONS. Engagement minimum de 12 mois.

***Offre valable du 02/07/08 au 19/08/08 dans la limite de 25 000 souscriptions pour un (ré)engagement de 24 mois (25,90€) ou de 12 mois (28,90€). Tarif des options et services identiques aux Forfaits Bloqués Les Séries MTV de SFR. Crédit de communication de 17€.**

(1) Sous réserve de disposer d'un crédit minimum de 0,10€. Non inclus dans les Texto® illimités : Texto® surtaxés, Texto® vers et depuis l'international, Texto® chat, Chat Wap et Texto® émis via automate et/ou dispositif automatique d'envoi de Texto®.

(2) Appels métropolitains (hors Visio, n° spéciaux et certains services, n° d'accès web et wap, appels depuis boîtiers radio et appels vers les plates-formes téléphoniques ainsi que le transfert de données GPRS). 3 heures maximum par appel. Valable du vendredi soir minuit au dimanche soir minuit.

(3) Offres valables 24 mois. Hors coût de connexion wap. Services disponibles avec un mobile compatible 3G/3G+. Les contenus téléchargés ne peuvent être ni transférés ni copiés. Sélection de titres de musique, 5 titres offerts par mois calendaire.

(4) Temps maximum d'appel sur la base du crédit de communication mensuel de 17€ utilisé exclusivement pour des appels métropolitains vers les mobiles et téléphones fixes (hors Visio, n° spéciaux et certains services).

De l'eau dans mon moulin



Dimanche 8 juin 2008, alors que les Japonais vaquent tranquillement à leurs occupations dans le quartier d'Akihabara (Mecque de l'électronique et des jeux vidéo, entièrement piétonne le dimanche), un maniaque débarque à toute berzingue en camion et entreprend de méticuleusement renverser une demi-douzaine de personnes puis de sortir de son estafette afin d'en attaquer encore une bonne dizaine au couteau. Presque aussitôt, les médias se sont emparés de l'affaire et notre sympathique psychopathe, possédant sûrement deux figurines et trois mangas chez lui, a aussitôt été inclus dans ce grand axiome voulant que « Jeux vidéo = Violence ». J'attends impatiemment que Wii Fit me dise que je suis trop gros avant d'aller tabasser mon ancien prof de gym.

Copier coller

Développé par Majestic Studios depuis plus de dix ans (le signe des grands), Limbo of the Lost aurait pu être un point n'click tout ce qu'il y a de plus normal. Sauf que depuis quelques jours, les petites fouines de Game Plasma ont découvert que nos amis avaient pompé un peu tout ce qu'ils pouvaient en termes de librairies et de modèles 3D pour faire leur jeu. Et hop, un décor d'Oblivion ! Et pouf, un train de Unreal Tournament 2003 ! Et vlan, des assets de Diablo II ! La liste est bien évidemment beaucoup plus longue, avec du Thief, du Painkiller ou encore du Vampire the Masquerade. Même leurs trailers présentent des extraits de films tels que Pirate des Caraïbes 3. Lâchés par leurs éditeurs après la révélation, nos amis développeurs (qui jurent en interview ne s'inspirer que de films et de littérature) se retrouvent maintenant à poil, avec pour seul trésor un jeu dont l'acronyme est LOL. Tout est dit.





Phrase à la con

Vendredi 13 Juin 2008 – 13h41

Pipomantis : « Tiens, ma copine a appris à lire sur un Joystick. »

Yavin : « Tu veux dire assise dessus ? »

Et une nouvelle image...

Pour Mafia 2 ! On pourra donc y voir que les mafieux sont des mecs super-détendus, mais surtout qu'ils ressemblent parfois à Emilio Estevez. Et ça, on aime moins. Sauf Yavin, mais il continue à prétendre que c'est lui qui a inventé la bolognaise. Alors que bon, c'est moi.





Petit joueur

Une bien belle histoire de Noël. Après avoir été accueillie complètement ivre dans une clinique de Varsovie, une vaillante Polonaise a donné naissance à un joli petit bébé plafonnant à 2,9 grammes d'alcool dans le sang. La pauvre incomprise devra répondre de ses actes devant un tribunal et risque cinq ans de prison. Alors là, je m'indigne. Parce que quand on voit l'état de certains membres de la rédac à la fin des repas ou des soirées presse, on est en droit de témoigner en faveur de la batave, qui ambitionnait peut-être simplement d'avoir un fils journaliste.

Genre : Action/Aventure
Éditeur : THQ
Développeur : Heavy Iron Studios
Sortie prévue : 25 juillet 2008

WALL-E



Savez-vous que ce mois-ci, nous avions un stagiaire à la rédaction. Bouing, de son petit pseudo, aficionado de World of Warcraft et grand fan de Joystick (du moins, avant ce stage). C'est qu'il s'imaginait que Yavin était grand et fort, que Savonfou était d'une intelligence rare et qu'on allait l'amener à une présentation de Wrath of the Lich King… Désillusion, il n'aura finalement eu droit qu'à une présentation de… WALL-E, le petit robot… Heureusement, il a pu profiter du joli buffet dressé pour l'occasion, dans un bel hôtel parisien, et écouter mes conseils de vrai professionnel : « Tu vois, c'est un jeu pour les enfants » ou encore « Goûte ce truc, c'est hyper bon ! »
Mais ne nous y trompons pas, nous étions avant tout présents pour voir et jouer au dernier-né des studios Pixar (Ratatouille, Les Indestructibles), adapté chez nous, comme souvent, par l'inévitable THQ. Pour rappel, WALL-E est un petit robot programmé pour recycler la planète Terre. Le souci, c'est qu'il s'y colle depuis 700 annuités et qu'il se sent seul comme un rat. Jusqu'au jour



où… il rencontre Eve, un droïde d'exploration dernier cri envoyé d'on ne sait où… Quelle belle histoire ! N'est-ce pas Bouing ? Question gameplay, on retrouve à peu près ce qui fait le cœur de tous les adaptés de THQ, avec un mélange d'action, d'aventure et de plate-forme, où on progresse, niveau par niveau, en interagissant avec les éléments du décor. Notons aussi qu'en plus de revivre les moments clé de l'œuvre cinématographique, nous aurons droit à quelques environnements exclusifs, validés et travaillés en collaboration avec Pixar. Classique et efficace ; le jeune public appréciera !

Sundin (avec l'aide de Bouing)

Prince de…



Ahhhhh, l'Ukraine. Ses paysages désolés, son taux de radioactivité explosant des records et, surtout, ses chirurgiens compétents. Un petit peu comme cet Henry Marsh, sympathique docteur de 58 ans qui, à défaut de matériel adéquat durant une opération délicate, n'a rien trouvé de mieux que de s'occuper de sa patiente avec une perceuse sans fil. En guise de happy end, l'opération a été un succès total, même si la batterie de la perceuse a lâché à la moitié de l'intervention. Voilà qui prouve qu'avec un peu d'audace, on peut percer dans n'importe quel métier.

Hotseat



Alors que le nouvel album de Coldplay (Viva la Vida) vient de sortir, Apple s'est fendu d'une publicité mettant en avant la disponibilité exclusive de l'album sur son joyeux iTunes Store. Sauf que, pas de chance, l'album est aussi disponible sur le concurrent Amazon pour… un dollar de moins. Histoire d'enfoncer le clou, le spécialiste des bouquins propose aussi les trois anciens albums de Coldplay à 1.99 dollar pièce.
Alors c'est bien gentil cette histoire des géants qui se tirent les cheveux, mais la vraie news dans tout ça c'est qu'on s'en fout, parce qu'en fait Coldplay, c'est tout nul (ndYavin : c'est toi, le nul).

Phrase à la con

Jeudi 19 juin, 18h27
Laurence (Joypad) : Oula, je viens de me baver dessus.

Pokémon Donjon Mystère Explorateurs du Temps

RÉVÉLEZ VOTRE CÔTÉ POKéMON

Pokémon Donjon Mystère Explorateurs de l'Ombre



Epaulé de votre partenaire Pokémon, rejoignez la guilde Pokémon afin de retrouver le voleur des Rouages du Temps : il veut plonger le monde des Pokémon dans l'ombre en arrêtant le temps ! Incarnez le Pokémon qui correspond à votre personnalité et partez en mission dans des donjons toujours différents. Tous les nouveaux Pokémon des versions Diamant et Perle sont rassemblés : aidez, affrontez ou rencontrez plus de 490 Pokémon ! En ligne, sauvez les autres joueurs ou appelez vous-même à l'aide avec la Connexion Wi-Fi Nintendo.







3+

NINTENDO DS

ENGAGE TO JABBERWOCK

>Genre : Action
>Développeur : Platine Dispositif/Japon
>www20.cds.ne.jp/~murasame/games/jabberwock.htm

Connus pour leurs nombreux shoot'em up tendance hardcore, les Japonais de chez Platine Dispositif aiment le mélange des genres. J'en veux pour preuve ce Engage to Jabberwock, sorte de mélange entre Zelda 3 (Super Nintendo) et un manic shooter. Dans un donjon coloré et trognon, vous devez détruire une tripotée d'ennemis qui vous attaquent comme si vous étiez dans le plus violent des shoots. Tout plein d'objets, de la magie, des monstres tellement mimi qu'on ne veut pas les tuer, voilà de quoi faire.

Engage to Jabberwock
Le nombre de boulettes ennemies devient vite étouffant. Chouette !



Engage to Jabberwock

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

L'actu des jeux indépendants

LE JEU DU MOIS SELF DESTRUCT

>Genre : shoot
>Développeur : Distractionware/États-Unis
>http://distractionware.com/blog/

Priez maintenant pour Self Destruct, un jeu de tir au look complètement « vintage », et à la vitesse effarante. À bord d'un petit vaisseau, il faut survivre à exactement 250 vagues d'ennemis arrivant aléatoirement. Si le laser du vaisseau détruit assez rapidement les adversaires, il faut aussi compter sur le bouclier qui, en absorbant les tirs, augmente la puissance de l'arme principale. La possibilité de déclencher une attaque dévastatrice nettoyant tout l'écran reste présente, mais ces bombes se font rares alors mieux vaut les utiliser à bon escient. Nous voilà donc face à un objet synthétisant des visuels et un esprit complètement arcade, à des considérations conceptuelles un peu plus modernes ; par exemple, le fait que le jeu ait une fin. Quoi qu'il en soit, un petit bijou d'un auteur à surveiller de très près.



Self Destruct
Il faudra parfois se frayer un passage à la sauvage entre les ennemis. Sang-froid et habileté exigés.





Self Destruct
Dotés d'une finition exemplaire, les graphismes de ce Self Destruct sont un plaisir pour les noeils.



BlockOn
Voilà le tout premier niveau du jeu, simple comme bonjour.



BlockOn
Une fois ennemis et pièges générés, le challenge prend toute son ampleur.

LASER BUNNY

>GENRE : ACTION
>DÉVELOPPEUR : GABOR, DUGAN
>http://forums.tigsource.com/index.php?topic=1929.0

Si, de loin, on pourrait croire à un énième clone de Bomberman, Laser Bunny: Adventure in the Alien Death Mines (de son nom complet) est un peu plus original que ça. Créé durant le « Procedural generation contest » des forums de TIG Source (www.tigsource.com), il s'agit d'un jeu d'action où notre héros de lapin doit monter tout en haut des dix niveaux qui l'attendent en blastant de l'alien à volonté. L'originalité vient du fait que les dix niveaux labyrinthiques sont générés aléatoirement et permettent de rejouer sans soucis, ce qui n'est pas désagréable quand on est au bureau et que le patron est parti au petit coin.



Laser Bunny Quelques bonus aideront notre lapin, comme une upgrade de l'arme ou des vies supplémentaires.

AVALANCHE

>GENRE : ACTION
>DÉVELOPPEUR : RICK WHITEHOUSE
>www.telefragged.com/thefatal/ava/index.php

Rick Whitehouse est un gars malin. Il a compris que pour faire parler de lui, il fallait réaliser un jeu assez joli. Pour ça, pas de problème. Avalanche assure le spectacle. Mais la filouterie du gars Whitehouse est beaucoup plus grande que ce qu'on peut imaginer. Parce que le mec, il veut vraiment être connu, alors il met les personnages de Final Fantasy 7. Du coup, on se retrouve avec des persos issus d'une caricature de RPG, dans des combats peu inspirés (pied/poing, rien de plus) même pas sauvés par un système d'habiletés et d'objets assez complets. Beurk.

Avalanche Alors oui c'est joli, mais qu'est ce que c'est chiant !

BLOCKON

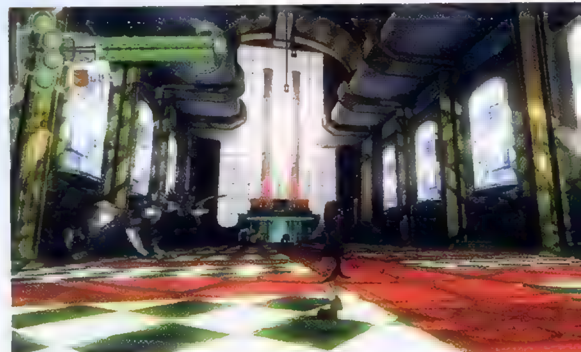
>GENRE : PLATE-FORME
>DÉVELOPPEUR : CACTUS/SUÈDE
>http://cactusquid.proboards99.com/index.cgi?board=games&action=display&thread=91



BlockOn
Avec le besoin de récupérer les orbes rouges, c'est vite complexe.

Toujours plus allumé, toujours plus inventif, l'ami Cactus (qui, décidément, aime bien squatter nos pages) a récidivé dans le jeu de plate-forme concept avec BlockOn. Il faut dessiner le chemin qui relie le héros d'un point A à un point B avec, parfois, quelques variantes telles que des checkpoints à passer. Une fois que vous avez dessiné votre niveau, le jeu va automatiquement générer des ennemis et des pièges, de manière cohérente, afin de vous faire galérer pour passer le niveau. Une fois de plus, comme toutes les productions de notre brillant Suédois, c'était tout con mais il fallait y penser.

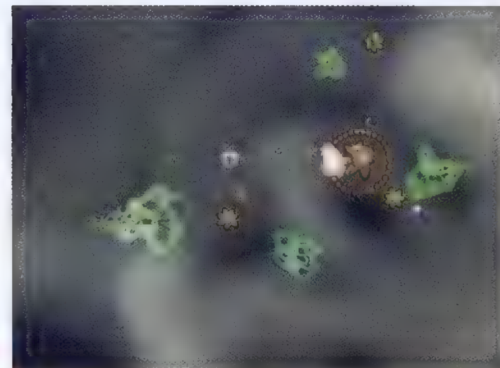




ARTIFICIAL NATURE

>Genre : shoot
>Développeur : Jph Wacheski
>www.emix8.org/forum/viewtopic.php?t=194

Procedural Generation Contest toujours, avec cet étrange Artificial Nature, shoot en arène comme il en fleurit beaucoup ces derniers temps (déplacements au clavier, visées à la souris). Mais là où généralement le but est de survivre le plus longtemps possible, Artificial Nature demande au joueur de tuer ses ennemis, de récupérer les étoiles qu'ils lâchent, et d'en ramener 100 au centre de l'arène. Ambiance étrange, inertie inconfortable, ce jeu est une drôle de curiosité dans le monde très ouvert des shoots.



Artificial Nature
Le gros monstre est invincible et crée les plus petites menaces.

DYSON

>Genre : Stratégie
>Développeur : Alex May, Rudolf Kremers, Brian Grainger
> http://forums.tigsource.com/index.php?topic=1750.0



Dyson Voilà à quoi ressemble une « planète », avec ses arbres qui créent les soldats.

Autre rejeton talentueux de la « Procedural Generetion Contest », décidément très généreuse en qualité, Dyson est peut-être le fiston illégitime de Supreme Commander à l'échelle cellulaire. Doté d'une esthétique très zen et d'une bande-son douce à souhait, le jeu vous met aux commandes d'un escadron de petits moucherons qu'il faut envoyer de planète en planète (ou sont-ce des atomes ?) afin de coloniser tout un système et devenir le roi du pétrole. Tout se manie à la souris, rien n'est complexe, et les mouvements s'enchaînent avec fluidité après les 10 minutes d'apprentissage réglementaires. Une véritable merveille qui vaut plus qu'un coup d'œil.

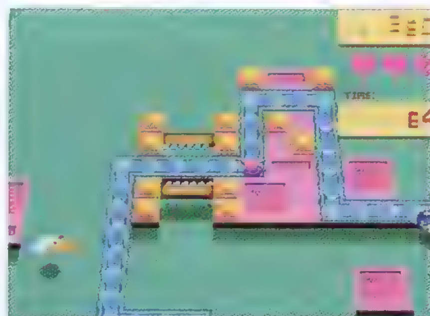
STREETWISE

>Genre : OVNI
>Développeur : Adam Lobacz
>www.create-games.com/download.asp?id=7186

Dans notre grande saga des « jeux à un seul bouton », Streetwise fait figure de challenger de poids. Dans cette bucolique attraction, il faut appuyer sur la touche Espace au bon moment pour faire avancer un personnage sur un cours d'eau, et ainsi lui faire éviter pièges et ennemis. Tout est donc histoire de timing, notre héros s'arrêtant à chaque virage. Il faut juste décider du bon moment pour donner l'impulsion magique. Avec des graphismes top choupis et une musique à s'en suicider de bonheur, Streetwise est, comme son nom ne l'indique pas, un monument de régression enfantine.



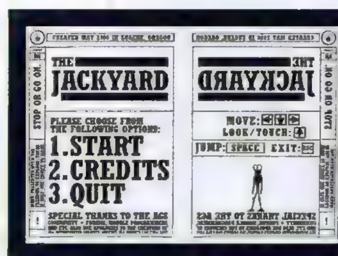
StreetWise Trognon, mignon, choupi, cute, les mots me manquent.



THE JACKYARD

>Genre : Plate-forme
>Développeur : Richard Hofmeier/États-Unis
>www.richardhofmeier.com/jy/index.html

J'avoue que, à l'heure où j'écris ces lignes, je ne sais pas trop si je dois passer The Jackyard en plate-forme ou en OVNI, tant cette aventure est bizarre. On dirige un personnage cartoonesque au milieu d'usines allemandes et de forêts sombres, en espérant trouver un sens à ce jeu, à cette installation. On erre sans autre but que de découvrir le prochain décor. Monochrome et monotone, mélancolique et déprimant, dépaysant, mais loin d'être inintéressant.



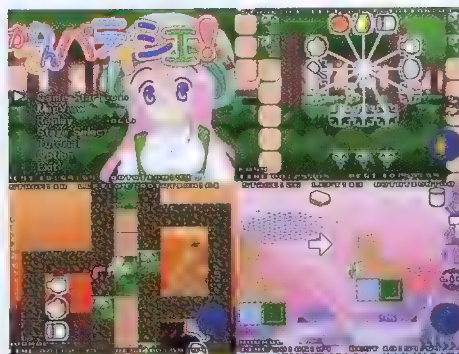


Jackyard
Dès l'écran titre, on est dans l'ambiance.

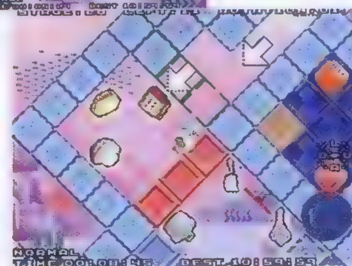
KAITEN PÂTISSIER

>Genre : OVNI
>Développeur : AlphaSecret Base/Japon
>http://maglog.jp/alpha-secret-base/index.php

Bien connu par les joueurs rétros, Camel Try est un jeu où l'on dirigeait une boule dans un labyrinthe que l'on faisait tourner sur lui-même. Ce principe, aussi utilisé dans les stages bonus du premier Sonic sur Megadrive, a retenu l'attention des margoulins de chez Alpha Secret Base qui, avec leur excellent Kaiten Pâtissier, tentent plus ou moins de ressusciter le genre. La petite pâtissière que vous contrôlez doit réunir, dans chaque tableau, tous les ingrédients nécessaires à la fabrication de son gâteau. Or, elle doit jouer avec la gravité en faisant tourner le niveau sur lui-même, afin de se faufiler partout. Sucre candide, le jeu se joue jusqu'à l'hypnose, avec la drôle de sensation d'avoir collé une Super Nintendo dans le PC.



Kaiten Patissier
Graphismes enchanteurs, mélodies mielleuses… Parfait pour madame ! (Quel macho)

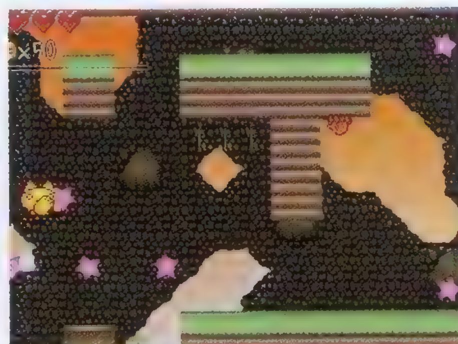


MEATBALL ROCKET

>Genre : Shoot
>Développeur : X680x0 Club
>www.x68uec.org/game/nikukyuu/

Comme chaque mois, un shoot complètement japonais plein de chats, de baleines géantes et d'animaux prêts à vous tirer dessus. Alors, histoire de s'amuser un peu et de faire gueuler la SPA, Meatball Machine vous convie à foutre un joyeux boxon dans tout ça, dans la peau d'un chat un peu débile qui a le pouvoir d'envoyer son bras au loin pour attraper ses ennemis et les renvoyer contre leurs potes. Malin, vicelard, Meatball Machine fera de vous un monstre.

Les étoiles de mer font d'excellents projectiles.





Meatball rocket Mort aux espèces protégées !

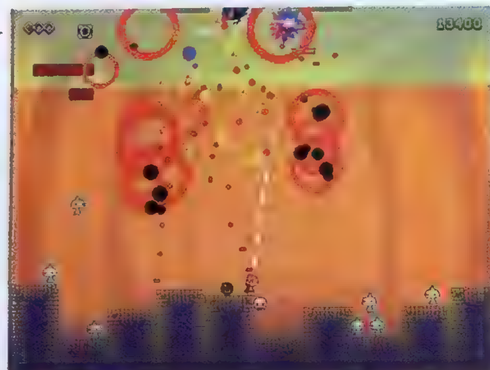
ON PENSE À TOUT

Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre navigateur préféré ? Nous aussi ! Alors retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.

FANTASTIC BLOOD BOY

>Genre : Action
>Développeur : Gustav Kilman
>http://forums.tigsource.com/index.php?topic=1308.0

Le truculent Gustav Kilman, déjà auteur de Streambolt Desero, flamboyant jeu de tir en 2D, remet le couvert avec Fantastic Blood Boy, véritable catharsis flamboyante cachée dans un jeu vidéo. Sous couvert d'une simple mission de protection d'un diamant, l'ami Gustav nous plonge dans une véritable simulation de garde du corps incroyablement galvanisante et stressante. Car au fur et à mesure que l'on protège le cristal, il faut tuer des ennemis et se repaître de leur sang. Au bout d'un moment, un second cristal à protéger entre en jeu, rendant l'entreprise bien plus difficile. Le rythme va crescendo et la tension suit le pas. Mission accomplie, Monsieur Kilman.



FANTASTIC BLOOD BOY
Ça pète dans tous les sens, ça saigne… Le bonheur, quoi.

James Hawker

Paloma Hernandez

On vous le rabâche depuis le début de l'année : le jeu d'aventure est bien vivant ! Preuve en est – une de plus – avec la sortie de Still Life 2, production 100 % de chez nous et qui tente, comme d'autres récemment, de rafraîchir la peinture d'un genre trop longtemps assis sur ses positions…

[illegible] TU POINTES ?

Un bon scénario ? C'est bien. Des personnages charismatiques ? C'est bien aussi. Des énigmes qui tiennent la route ?
Le b.a.-ba. Mais une réalisation digne des meilleurs polars cinématographiques ? Ce n'est pas banal ça, hein ? Ah, attendez, Lucky me dit qu'Overclocked était une bête de mise en scène (5/10 dans Joystick numéro 205) avec des prises de vue hypertravaillées. Bon, ça relativise un peu l'originalité de la chose, mais le fait de mettre le paquet dans la scénographie n'en reste pas moins une excellente idée. Plus qu'un atout « esthétique », la mise en images est censée servir un aspect plus global : l'ambiance, avec la volonté d'immerger le joueur dans une atmosphère menaçante de tous les instants, et j'insiste sur le « de tous les instants », où l'on ressent, minute après minute, dans chaque tableau, la nécessité de se préparer au pire.

Chaque énigme aura plusieurs solutions. Ainsi, une porte fermée pourra très bien être ouverte avec une clé ou… défoncée avec un bon coup d'extincteur !



Genre : Point & Click
Éditeur : Microïds
Développeur : Gameco Studios/France
Sortie : Novembre 2008

STILL LIFE 2

Les fans seront ravis d'apprendre qu'ils pourront enfin découvrir l'identité du tueur du premier opus.

Regards [illegible]

Ce deuxième épisode a aussi permis de nourrir davantage le personnage et protagoniste de la première aventure, un peu à l'image de ce que font les séries télévisées. On retrouvera donc avec plaisir Victoria McPherson, agent du FBI à la croisée des genres entre Dana Scully et l'inspecteur Harry, à la recherche d'un nouveau tueur en série.
Pour dynamiser un peu l'histoire – et le gameplay –, Gameco a décidé d'introduire des « flash-back », clins d'œil au premier épisode, mais aussi passages obligés pour avancer dans le second. Par exemple, vous apprendrez bien vite que la jolie Vic a très peur du feu, ce qui l'empêchera d'avancer dans son enquête. Eh bien (accrochez-vous), un flash-back vous ramènera à l'époque du premier épisode, dans une scène où Vic devra vaincre sa phobie, ce qui permettra, à votre retour dans le présent, de franchir le passage problématique… Vous saisissez ? Autre chose, plus originale celle-ci : on aura le loisir d'incarner (façon de parler), le temps de quelques scènes clé, une victime du tueur, Paloma, où l'on jouera un « gameplay de survie », comme ils disent, en opposition au « gameplay d'investigation » que l'on mènera avec Vic. La théorie est séduisante, on attend maintenant la pratique pour confirmation.

SNI



Il est des matins à la rédac où l'on termine nos nuits sur nos PC, un clavier AZERTY en guise d'oreiller. C'est ainsi, à Joy, un téléphone qui sonne avant 14 h du matin est un téléphone impoli. Mais il y existe des exceptions. Quand, sur les coups de 10 h, un studio vous contacte pour vous montrer Clear Sky, la donne change. Un rayon de soleil impossible frappe l'heureux interlocuteur qui, sans mot dire, file en douce jusqu'à l'ascenseur le plus proche. Cette fois-là, j'étais cet élu. Il est de notoriété publique que GSC Game World a accouché de S.T.A.L.K.E.R. dans la douleur. Pas question de repartir de zéro. L'optimisation DX10 du moteur a été revue, tout comme la gestion des textures et des lumières. De même, la balistique qui a été légèrement retravaillée en collaboration avec les plus éminents moddeurs de la scène S.T.A.L.K.E.R..
Ces subtils changements de forme sont appréciables, mais les développeurs se sont recentrés sur leur objectif premier : faire de leur soft un véritable mix entre jeu d'action et de rôle.

Oleg Yavorsky de GSC Game World



Méfiez-vous de ce garde, l'I.A. semble avoir fait un gros bond en avant.



Rechute

Parvenir à cela n'a pas été simple. En effet, chronologiquement Clear Sky se situe un an avant le premier opus. Même si par une abominable malchance, vous avez passé l'année dernière dans une mine de sel, vous pourrez rattraper votre retard. Le joueur incarne Scar, un mercenaire propulsé malgré lui au cœur d'un conflit armé entre deux factions qui cherchent à s'approprier les richesses scientifiques de la Zone. L'une d'elles porte le nom de Clear Sky, l'autre est aux mains du mythique Strelok. Encore une fois, tout le scénario tourne autour de ce personnage, avec pour fil rouge cette question : comment est-il devenu l'homme à abattre ? Pour y répondre, GSC a adopté une narration ouverte. Libre au joueur de s'allier ou non à tel ou tel clan, mais progressivement ses horizons se restreignent. « Toutes ses actions ne peuvent que mener aux événements de Shadow of Chernobyl », commente Oleg Yavorsky. Comprenez par là que Clear Sky n'aura qu'une fin. Autre contrainte évidente, cette aventure prend pour théâtre la Zone. « La moitié de l'univers est une réédition de régions déjà connues », continue-t-il. La déception me prend un instant puis, nostalgique, je reconnais un pont. J'aperçois une forteresse où je me souviens avoir combattu dans des ruines. Alors la magie opère à nouveau, violente, cruelle… Tout ça va s'effondrer. Découvrir le pourquoi du comment devient encore une obsession, et une nouvelle fièvre me prend aux tripes en une seconde à peine. Pas de révolution en vue, mais Clear Sky semble à même de replonger le joueur dans le microcosme étouffant de la Zone, et donc à même de tenir ses promesses.

Lucky

Genre : FPS
Éditeur : Deepsilver
Développeur : GSC Game World/Ukraine
Sortie : 29 août 2008

S.T.A.L.K.E.R. : CLEAR SKY



Désormais, il faut un radar pour repérer les anomalies. Il en existe trois aux caractéristiques bien différentes



Clear Sky propose d'incessantes guerres de factions où le joueur gère une team d'I.A., façon Rainbow Six.


...sse config est nécessaire

Genre : Les boules
Éditeur : La Française des Jeux
Développeur : La Française des Jeux/France
Sortie : Mercredi ou samedi

LE LOTO



Les graphismes sont colorés mais datent un peu.

Déjà repérée de nombreuses fois avec ses Morpion, Millionnaire et autres Keno, La Française des Jeux récidive avec cette production de bien étrange facture. Partant d'une base assez simple, le jeu révélera très vite un potentiel quasi infini de possibilités et d'une assez grande maîtrise du gameplay expérimental. Revenons avant tout sur le principe en lui-même. Très simple (simpliste même, disent les amateurs de Keno, toujours prêts à rallumer cette grande guerre que l'on croyait oubliée entre ces derniers et les partisans du Loto), le jeu consiste à cocher six numéros sur au moins deux grilles en comptant 49. Et c'est tout, voilà, c'est fini. Alors évidemment, comme ça, on se dit que c'est un peu naze, que ça ne vaut pas l'argent dépensé (1,20 euros). En fait, ce n'est pas le résultat qui compte, mais la manière d'y arriver, un petit peu comme c'était le cas dans FarCry. Si remplir les deux grilles est très facile, savoir exactement comment les remplir pour être sûr de gagner est une autre paire de manches. Chaque joueur ayant environ une chance sur 14 millions de deviner tous les



chiffres, on peut s'attendre à une énorme durée de vie. Mais plus que le jeu en lui-même, ce sont ses nombreuses extensions et sa communauté qui assurent le spectacle.

Rejouabilité de ouf' !

Pour quelques euros de plus, il sera possible de jouer un nombre impressionnant de grilles, allant jusqu'à 10, permettant d'augmenter ses chances lors du tirage. De plus, une autre extension appelée Joker+ permet de choisir des numéros supplémentaires dans une interface à part pour tenter de palper comme un malade. Bonne initiative de la part de La Française des Jeux, qui fait tout pour satisfaire sa communauté. Cette dernière est d'ailleurs très fournie, que ce soit sur le serveur français (Loto), belge (Lotto) ou européen (Euro Millions). Anciens joueurs de Rapido, les piliers du bar Le Balto restent les joueurs les plus actifs dans le voisinage de la rédac'. Conseils, trucs et astuces, créations de guildes, de nombreuses choses seront possibles contre un demi ou un jambon-beurre. Bref, on est très emballés pour l'instant, et malgré une qualité visuelle très en deçà des canons actuels (il suffit de le comparer à Crysis pour tout de suite voir ses faiblesses), il nous tarde d'assister au tirage, d'autant plus que de nombreux collègues s'y étant essayés avouent ne plus pouvoir s'en passer.

La Rédaction

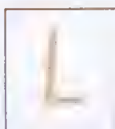

Les vrais winners repartent avec ça.



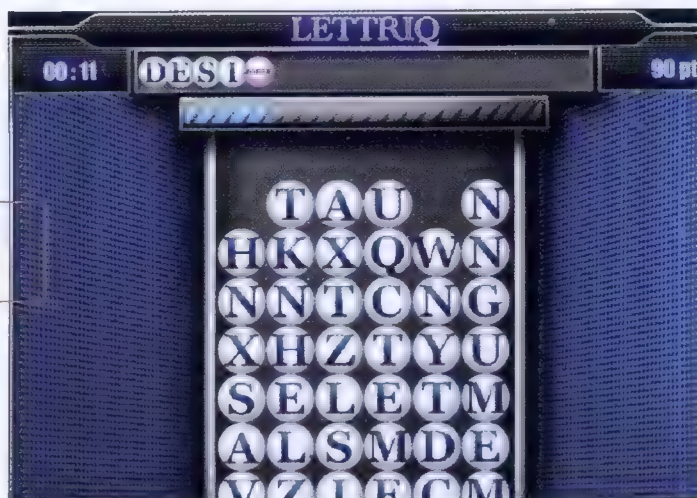


>Genre : Mots doux
>Éditeur : Vocabelum
>Développeur : Vocabelum/France
>Sortie : Disponible

LETTRIQ



Les mots, ça nous connaît à la rédac. Tous les mois on en sort plein de nos têtes, on les étale sur des dizaines de pages et on vous les… vend. C'est pas magique, ça ? Mais pendant qu'on se la pète avec notre vocabulaire d'une surpuissance défiant l'imagination la plus fertile, d'autres petites mimines s'agitent dans l'ombre et, elles aussi aiment jongler avec les mots. À tel point qu'un jeu est né, un vrai jeu, mélange de Tetris et de Scrabble. L'idée est aussi simple qu'elle est compliquée à expliquer, mais je n'ai peur de rien. Je me retrousse les non-manches (je suis en t-shirt) et je me fais un devoir d'y parvenir. Devant vous, un tableau, la fameuse cuve que l'on retrouve dans tous les jeux de puzzle. À l'intérieur se trouvent plein de petites bouboules et sur chacune d'elles, une lettre. Pendant qu'un compte à rebours s'enclenche, à vous de former les plus longs (et les plus techniques) mots possibles. Quand une session de chrono arrive à son terme, une nouvelle ligne de lettres apparaît, jusqu'à ce que le tout rejoigne le haut de l'écran et vous fasse perdre, si vous n'avez pas été assez rapide. Cette fois, c'est sûr, vous allez vous réconcilier avec le dictionnaire.

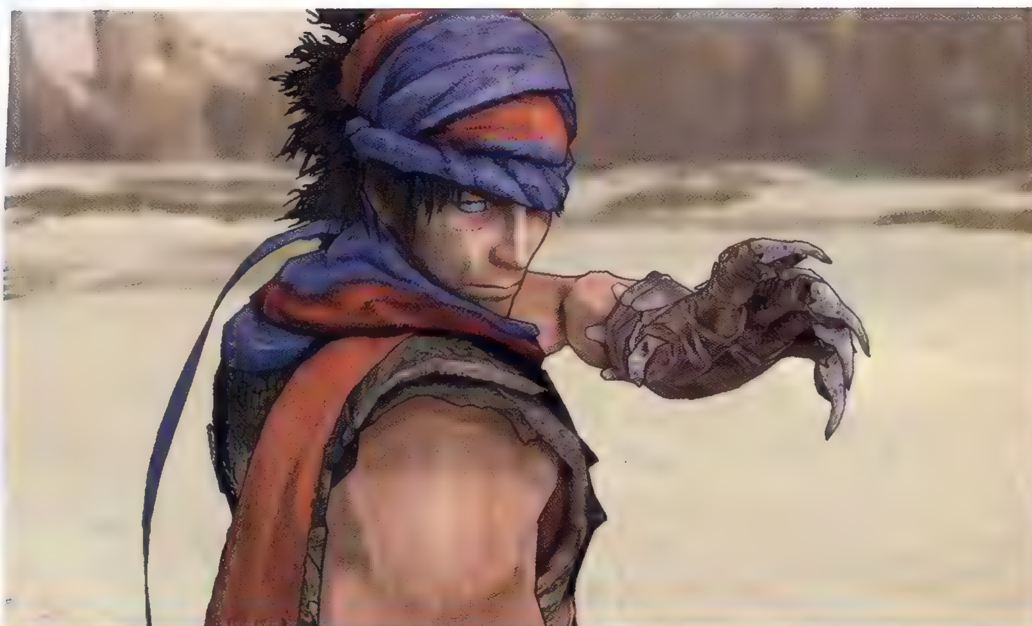


[illegible] MODERNES

Le but du jeu ? Gagner du QIL, le « quotient intellectuel lettrique ». Perso, je dispose, en toute modestie, d'un QIL de 1593 et je n'en suis pas peu fier. J'avoue avoir énormément pratiqué ce jeu et ce, depuis de longs mois. En effet, cette production des Français de Vocabelum est dispo depuis quelque temps déjà sur Nintendo DS, GPS (voir rubrique Quoi de Neuf) et… le réseau social Facebook. Un peu partout, en fait. La version PC, tardive, est introuvable en boutique et c'est un peu pour ça, en plus du fait que le jeu est incomparable avec les productions habituelles, que nous avons décidé de le passer en news plutôt qu'en test. Ne vous laissez pas rebuter par les graphismes d'une austérité toute militaire, ils ne sont vraiment pas représentatifs de la qualité intrinsèque de cet excellent jeu. Une fois la partie lancée, les mécanismes compris et les premiers jolis mots formés, l'addiction est là et bien là. Pour longtemps. Si vous voulez savoir si Lettriq vaut ses 20 euros, il suffit de vous rendre sur le site officiel et d'essayer la démo jouable. Simple, et efficace.

Yavin





Gros travail sur la modélisation du prince, qui sera fait de 13 fois plus de polygones que ses aînés.

GENRE : GALIPETTES
ÉDITEUR : UBISOFT
DÉVELOPPEUR : UBISOFT MONTRÉAL/CANADA
SORTIE PRÉVUE : FIN 2008

PRINCE OF PERSIA

Annoncé brièvement dans nos actualités du mois dernier, nous avons profité du passage de Ben Mattes aux Ubidays 2008 (notre compte rendu dans les pages qui suivent) pour dégoter un peu de croustillant sur le dernier Prince of Persia. Extraits des points importants à retenir, susurrés lors d'une présentation en petit comité.

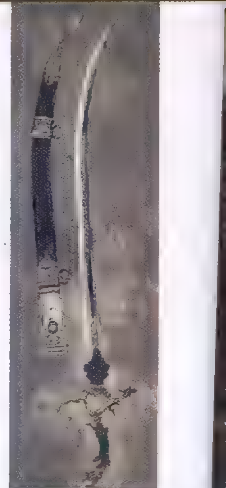
PRINCE OF PERSIA EST MORT ! Vive [illegible] Persia !

1 – Nouveau mais… pas trop…
Le monsieur a d'emblée été très clair : le Prince of Persia nouveau ne sera pas « déconnecté » de ses aînés, mais il y a eu, dans le développement, la réelle volonté d'offrir une expérience nouvelle et différente. On a certes connu moins « bateau » comme déclaration, mais Ben Mattes semblait néanmoins lucide quand il nous a parlé de la nécessité de rajeunir la série – en injectant notamment de nouvelles mécaniques et en rafraîchissant le graphisme – tout en conservant l'ambiance qui a fait, en partie, le succès de la licence. Il faut appréhender cet épisode comme le premier d'un nouveau chapitre.



Si Elika (en arrière-plan) se débrouillera comme une grande dans la plupart des situations, on pourra tout de même lui passer quelques ordres – bouge, tape, lance un sort magique – via des boutons spécifiques.





2 – Une touche de surnaturel
Qui s'en serait douté, ce nouveau Prince of Persia sera plus ou moins lié à la mythologie perse. Plus précisément, notre acrobate devra combattre le Dieu des Ténèbres, Ahriman, libéré récemment de sa prison et parti flétrir le cœur des hommes... Très original ! Pour le graphisme, on oscillera entre le réalisme d'un Assassin's Creed, avec des personnages et des environnements gavés de détails, et le cartoon d'un Zelda ou d'un Okami. Peu avare de superlatifs, Ben Mattes nous a seriné que certains des artistes les plus brillants de l'industrie avaient travaillé sur le projet. On ne demande qu'à le croire.

3 – Un Prince « Plus Plus »
Fini le petit prince un peu pouilleux, faites place à un prince immensément doué, inspiré – excusez du peu – de Sinbad, de Han Solo ou encore d'Aragorn. Outre son talent pour la gymnastique et son goût bien connu pour les acrobaties, le prince nouveau disposera d'un « gant » révolutionnaire – qui sera, nous a-t-on dit, un élément central dans le gameplay de ce nouvel épisode. Il lui permettra notamment de glisser sur les surfaces verticales ou de s'y accrocher, mais aussi de ne pas se salir en tapant sur les invocations ennemies, mortelles au toucher paraît-il.

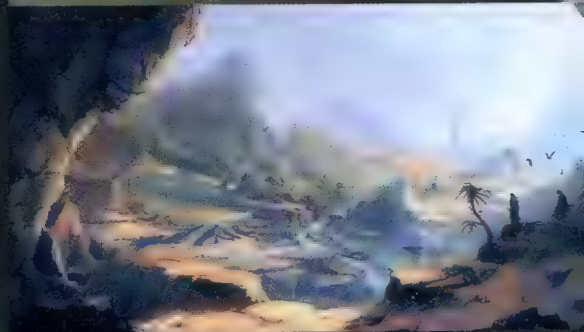
4 – Verticalité
Nul doute que le succès flamboyant d'Assassin's Creed ait donné des idées aux équipes en charge de Prince of Persia.


La jolie dame dit s'inspirer d'Elizabeth Swann, de Pirates des Caraïbes et d'Amidala, de La Guerre des Étoiles. On a connu pire.

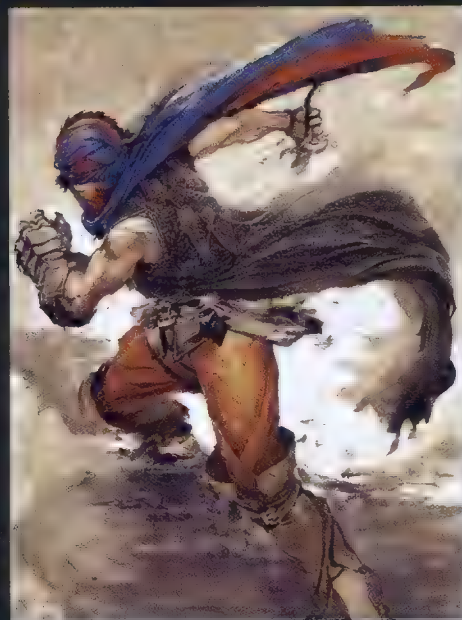


Ainsi, la dimension « verticale » semble avoir une place privilégiée au sein des niveaux – et du gameplay ? À ce propos, on notera de nouveau l'utilité du gant, pour freiner les chutes notamment – et grimper aux murs ? On nous promet également un monde ouvert, sans plus de précisions. Enfin, signalons que le moteur graphique est le même que celui utilisé sur Assassin's Creed.

5 – Un système de combat expérimental
Ben Mattes et son équipe s'y sont résignés, au niveau des combats, Prince of Persia ne peut rivaliser avec un God of War ou un Ninja Gaiden. Ils ont donc opté pour une autre voie, plus personnelle, et plus originale : les phases de combat reposeront sur la complémentarité de deux protagonistes : vous, le prince, et Elika, une ravissante et plantureuse jeune femme. Parfaitement autonome et pas pleurnicharde pour un sou – il n'est absolument pas question de perdre du temps à rattraper ses erreurs – cette collaboratrice de luxe fera partie intégrale du gameplay, à savoir qu'il faudra se servir de ses talents et compétences pour franchir certains passages difficiles ou vaincre les ennemis les plus récalcitrants... en gardant toujours à l'esprit que vous êtes LE héros, maître du destin et du chemin à prendre. Intéressant sur le papier, ce système ne marchera seulement que si l'Intelligence Artificielle et l'ergonomie des contrôles sont à la hauteur.







Reste à voir si ces belles promesses seront tenues d'une part, si toutes les nouvelles idées seront bien exploitées d'autre part, et enfin, comme toujours, si la version PC subira le même traitement de faveur que les autres versions.

SUNDIN

Contrairement à ce qui a été dit (et à ce que ces illustrations peuvent laisser penser) tous les niveaux ne se passeront pas sur les toits.





Genre : Haute voltige
Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Digital Illusion CE/Suède
Sortie : 4e trimestre 2008

MIRROR'S EDGE

Qu'êtes-vous donc, Monsieur Mirror's Edge ? Ou n'est-ce pas plutôt Mademoiselle ? Vos gestes graciles et votre attitude nonchalante me donnent fort envie de vous associer au beau sexe. Certains ont voulu voir en vous en FPS très aérien, mais après cette matinée de présentation, rien n'est moins sûr. Les paumes de mes mains me picotent, je n'ai pas eu le loisir de vous manipuler moi-même, mais j'ai l'impression que ce que j'ai vu ne ressemble à rien de ce que j'ai connu jusqu'à présent. Vous n'êtes sûrement pas un grossier FPS ! Comme me l'a affirmé Manuel Llanes,



votre « producer » venu vous exhiber sur la place de Paris : « Il s'agit plutôt d'un First Person Adventure, chaque niveau a un point de départ, un point de sortie, et entre les deux, des myriades d'acrobaties à faire pour échapper aux forces de l'ordre ». L'action se situe dans une ville vertigineuse et proprette, sorte de croisement entre une mégalopole asiatique et un business center américain.
La pauvreté et le crime y ont été éradiqués au détriment de bon nombre de libertés individuelles. Ceux qui ont refusé ce système ont été mis au bord (The Edge) de cette cité idéale lisse et brillante comme un miroir (Mirror, en anglais). Les systèmes de communication étant tous archi-surveillés, ces parias confient leurs messages aux runners, des espèces de Yamakasi voltigeant de toit en toit pour échapper à la surveillance. Parmi eux, on retrouve la classieuse héroïne Faith, une métis eurasienne (un peu à l'image de la ville). La vie des runners n'est pas dénuée de risques mais jusqu'à présent les autorités fermaient les yeux sur leurs activités, jusqu'au jour où…

Tout sera fait pour vous plonger dans la peau de Faith. Par exemple, si vous vous mettez à courir, l'accélération sera progressive, et les mouvements de caméra reproduiront ceux de la tête.



Les éléments qui doivent aider à attendre une issue apparaissent en rouge vif, espérons que l'on pourra désactiver tout cela à la sortie du jeu.



La plupart du temps, vous ne pourrez que fuir sous une pluie de balles.



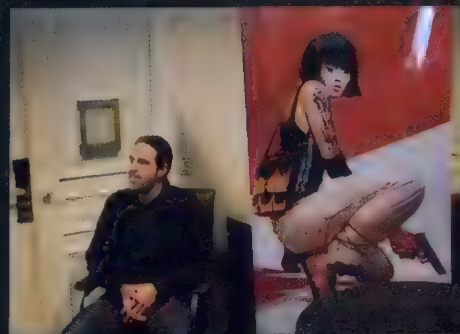
Et plus dure sera la chute

Une chasse au runner est lancée par la police. La propre sœur de Faith, pourtant bien intégrée au système est incarcérée pour un crime qu'elle n'a pas commis. Quant à notre acrobate, elle doit fuir pour survivre. C'est là que le joueur entre en scène, et il lui faudra de plus en plus de doigté pour que son délicat avatar ne finisse pas fracassé en bas d'un immeuble ou abattu par une balle de sniper. Il y a bien quelques séances de combat, mais elles sont loin de constituer le cœur du jeu, et mon sentiment est que si les concepteurs avaient pu s'en passer, ils l'auraient fait avec plaisir. Les humains que l'on est censé affronter tirent juste mais semblent un peu à la ramasse, une bonne chose car on a hâte de les voir au tapis pour assister à nouveau à des séances d'équilibre sur poutre et de « soft landing ». Car le seul véritable ennemi de Faith est la ville en elle-même. Glaciale, toute en lignes droites et en surfaces planes, elle catalyse à elle seule toute l'angoisse de la dystopie imaginée par les développeurs suédois. Dans ce monde aseptisé qui n'a rien à envier au meilleur des mondes de Huxley ou à la fourmilière humaine de THX1138, une furieuse envie nous saisit de prendre la tangente, de courir, de sauter, de nous agripper au premier câble venu pour bondir vers les cieux chercher l'air qui nous manque. Le simple fait de ne pas y croiser âme qui vive en dehors de quelques représentants de la maréchaussée renforce cette impression de froideur générale.

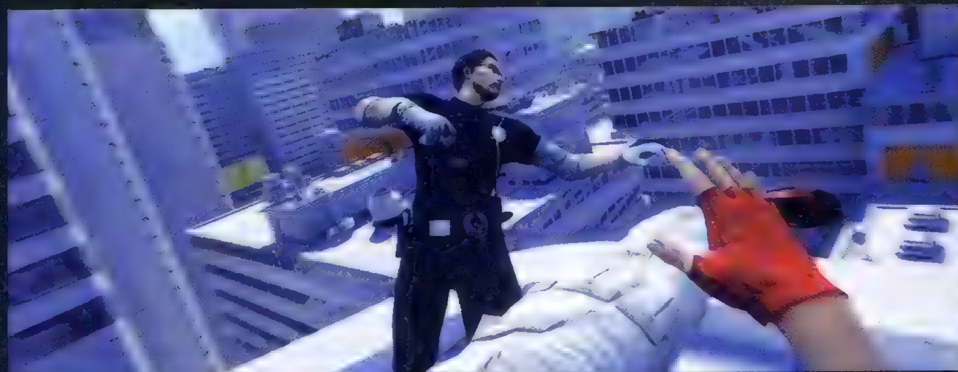
No future

« Cette ville est une représentation de ce qu'une société qui cherche la tranquillité et la sécurité à outrance peut générer » : un état trop policier pour être honnête, ça ne vous rappelle rien ? Mirror's Edge serait donc un jeu militant ? Pas tout à fait : « nous avons souhaité que le joueur se pose des questions. Étant confronté à cette cité "idéale", il doit se demander jusqu'à quel point il est capable de céder une part de sa liberté pour avoir la sécurité ». L'ambiance du jeu est différente de tout ce que l'on a connu jusqu'à présent. On ressent dans les mouvements de caméra le moindre déplacement du corps léger et souple de Faith. Si elle utilise une arme, par exemple, le ressenti est plus lourd et désagréable et, du coup, on la jette bien vite pour avoir de nouveau les mains libres afin d'escalader les décors, de rebondir sur le mur pour finalement se débarrasser de l'adversaire d'un coup de pied sur la nuque magnifiquement chorégraphié. Au niveau des contrôles, nous n'avons vu que la version PS3 à l'œuvre, mais tout cela semblait propre et bien réfléchi, on nous a promis une adaptation PC à la hauteur, alors prenons notre mal en patience, même si c'est difficile. Virevolter les cheveux au vent avec, pour fond, les couleurs pétantes de la métropole imaginée par les talentueux développeurs de DICE laisse penser qu'on tient là quelque chose de nouveau, peut-être même un nouveau type d'expérience interactive. Peut-être bien le jeu vidéo élevé au rang d'art de vivre... libre.

Savonfou



Manuel Llanes est le « producer » du jeu. Croyez-moi, cet Italien sait de quoi il parle !



Le métro, c'est vraiment relou. Il fait chaud dans les couloirs, il fait chaud dans les rames, on est toujours les uns sur les autres et les jolies demoiselles en tenues sexy sont trop rares pour que le jeu en vaille la chandelle. Du coup, rien de mieux que de squatter la bagnole de notre bon vieux Plume et en avant ! Une poignée de minutes plus tard, arrivée près du musée du Louvre, on gare la bagnole, on fonce pour ne pas être en retard et on arrive devant une grande salle… vide. Des centaines des chaises habilement disposées nous attendent. Enfin, pour être tout à fait exact, elles ne nous attendent pas, ce sont juste des chaises. Bref, une musique zen court dans les enceintes et on s'attend à de fort jolies annonces qui poutrent. On s'assied, on attend, on reste concentré, on att… zzzzz. Hein ? Euh, quoi ? Oula, des tas de gens sont arrivés dans la salle et il y en a même toute une tripotée sur scène. Ils parlent de Brothers in Arms et ont l'air très contents.



Ubidays 2008

Quand Ubi monte son propre événement pour présenter ses nouveautés, il est difficile de rester chez soi à se tourner les pouces. Que nous prépare donc l'éditeur français ? C'est au prestigieux Carrousel du Louvre que se trouvait la réponse. Donnez-nous la main, on vous y emmène.







D'autres gens viennent parler (un mauvais anglais) du nouvel épisode de Prince of Persia, de Far Cry 2 et de pleins de jeux DS débiles dont, pour être tout à fait franc, on se tamponne comme de notre première balade en poussette. À chaque nouvelle présentation on a droit à de jolis artworks affichés dans des cadres façon exposition de peinture. Logique vu le lieu mais si Ubisoft tente de nous faire avaler que ses créations s'apparentent à de l'art… Mouais, bof?

Ah quand même !

Le plus dur, dans ces cas-là, c'est quand même de rester enthousiaste. Pas que les jeux présentés soient ultra-décevants. Ne me faites pas dire ce que je ne pense pas. Mais on était en droit, peut-être, sûrement même, d'attendre un peu plus d'une pointure comme Ubisoft. À part HAWX, on ne nous a parlé que de suites, des suites et encore des suites. De bons jeux cela dit, mais pas de quoi exciter un plumeau à poussière. Allez, on ne va pas non plus se mettre à déprimer, les titres présents sur le salon ne devraient pas être des pétards mouillés alors on ne va pas faire la fine bouche. Surtout que la fin de la présentation consistait en un inattendu teaser (une mise en bouche, quoi) du très supputé et donc désormais très confirmé Beyond Good & Evil 2. C'était un peu LA vraie bonne nouvelle de ces Ubidays 2008, le moment pendant lequel tout le monde s'est mis à vibrer de manière à déclencher toutes les alarmes du musée d'à côté et aussi l'instant ou des centaines d'yeux se sont mis à briller de mille feux. Quant à une éventuelle date de sortie ou des détails, il faudra attendre un peu. Ou aller lire notre magnifique rubrique news.

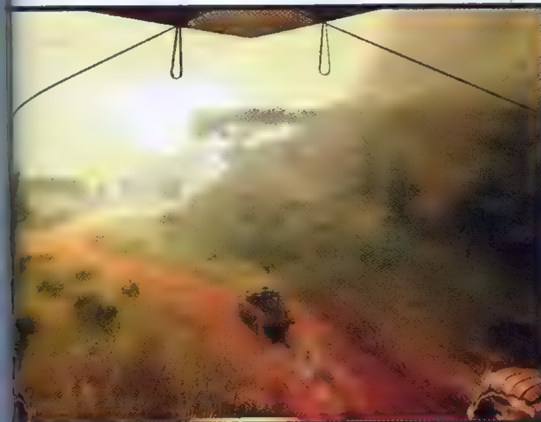

MAYA RAVING RABBIDS



Far Cry 2

L'incontestable star de ces Ubidays 2008 si l'on se réfère au nombre de joueurs patientant pour toucher de leurs petites mains moites le descendant de l'illustre Far Cry. Saisissant, excitant, beau, autant de qualificatifs mérités par Far Cry 2 au vu de cette première prise en main. On a appris, entre autres, comment couper la branche d'un arbre à la mitraillette, comment prendre du bon temps sur un parapente (pour explorer – repérer les villages ennemis), comment mettre une bombe sur le capot d'une caisse et foncer sur la base ennemie ou encore comment faire l'amour à tout un régiment avec un simple lance-flamme. L'occasion, donc, de découvrir que chaque situation peut être résolue avec des méthodes et une philosophie différentes (à la manière d'un Crysis), notamment grâce aux possibilités offertes par le feu et le vent. Même si, a priori, on ne doit pas s'attendre à quelque chose de très original, Far Cry 2 s'annonce et se confirme comme l'un des gros FPS de cette année 2008.

Développeur : Ubisoft Montréal
Sortie prévue : À la rentrée ?





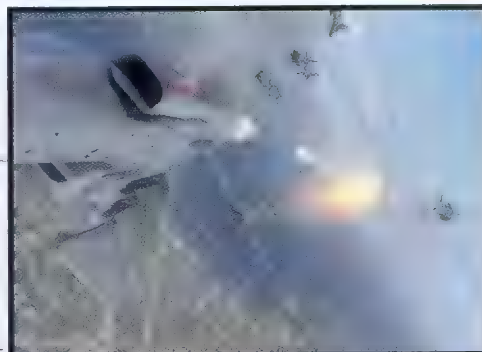
Brothers in Arms: Hell's Highway

La saga Brothers in Arms, c'est un peu comme tous ces feuilletons américains à l'eau de rose : rien ne change d'un épisode à l'autre, ou si peu. Ce troisième volet ne déroge bien entendu pas à la règle et vous place dans la peau d'un soldat en pleine Seconde Guerre mondiale. Pareillement, les mécaniques sont toujours, sensiblement, les mêmes : analyse de la topologie de la carte, mise en place tactique avec les unités qui sont sous votre commandement (sections à la mitraillette, escouades au bazooka ou troupes au mortier) et exercice de précision et de dextérité en FPS pour dégommer les ennemis présents dans la zone. Une fois n'est pas coutume (non, je plaisante), l'accent a été mis sur l'immersion, avec de grandes et magnifiques cinématiques, des personnages plus réalistes que jamais et des détails plus vrais que natures. À réserver aux fans, et rien qu'aux fans.



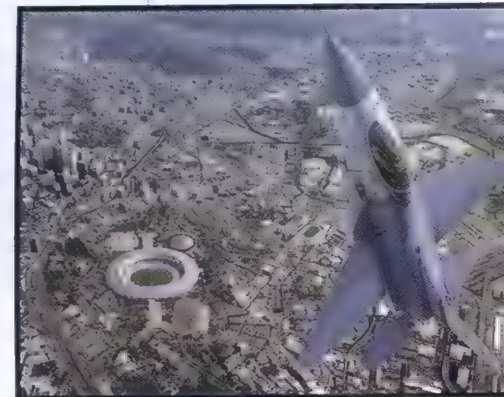
Développeur : Gearbox Software
Sortie prévue : Août 2008

Tom Clancy's HAWX



On a aimé la mise en scène : c'est dans un semblant de cockpit d'avion de chasse que nous avons pu essayer HAWX, un jeu de combat aérien parrainé par notre cher et tendre Tom Clancy, décidément dans tous les bons coups en ce moment. Aussi, c'est sur fond de thriller politico-militaire (c'est eux qui le disent) qu'on dézinguera des chasseurs ennemis à tout va, du soleil mexicain – le remake aérien d'une des missions de G.R.A.W. 2 – à l'Afghanistan en passant par l'Afrique. Au total, 16 environnements photoréalistes, superbes on doit bien l'avouer, et plus d'une cinquantaine d'avions, tous existants. On appréciera aussi, contrairement aux purs shooters d'antan, qu'il faille « construire son kill », face à une I.A. qui s'annonce aussi retorse que maligne. Pas de quoi en faire un jeu fédérateur pour autant, mais nul doute que les fans du genre et les quelques curieux en manque de sensations fortes y trouveront leur compte !

Développeur : Ubisoft Bucarest
Sortie prévue : septembre 2008



Une église par rue. Des paons albinos boiteux. Un joyeux musée du communisme. Une coupe de cheveux improbable et désuète au mètre carré. La moustache qui va bien… des Sundin partout. C'est ça, Prague. Dans ce temple de l'insolite, croyez-le ou non, mais par un extraordinaire hasard, j'ai croisé le père Noël. Il était là. En civil. En bon touriste, il photographiait des monuments dont il n'a rien à cirer. Je l'ai percé à jour. Il l'a lu dans mes yeux. En retour, j'ai lu dans les siens que ce secret dévoilé pourrait me coûter la vie. La suite est nébuleuse. Alors certes, je vous raconterais bien volontiers l'épique mort de Santa Clauss, mais Joystick ne m'envoie pas en Europe de l'Est pour claquer des barbus obèses, fussent-ils d'intouchables légendes. Ce qui vous intéresse, je le sais, c'est la seconde édition du Prague-N-Play de l'éditeur 1C. Saluons d'ailleurs l'esprit fertile qui dans un fol élan d'inventivité, l'a baptisé Prague-N-Play 2008. Bouleversant. Au total, pour



Prague-n-Play 2008

Prague, en voilà une jolie ville. Du moins c'est ce que l'on m'a dit en me promettant un voyage démentiel avec de la bière, des femmes et plein de jeux 1C à la clé. N'écoutant que mes confrères, je n'ai pas hésité un seul instant et je suis allé à l'événement organisé par l'éditeur tchèque. Rien que pour vous, bien entendu.

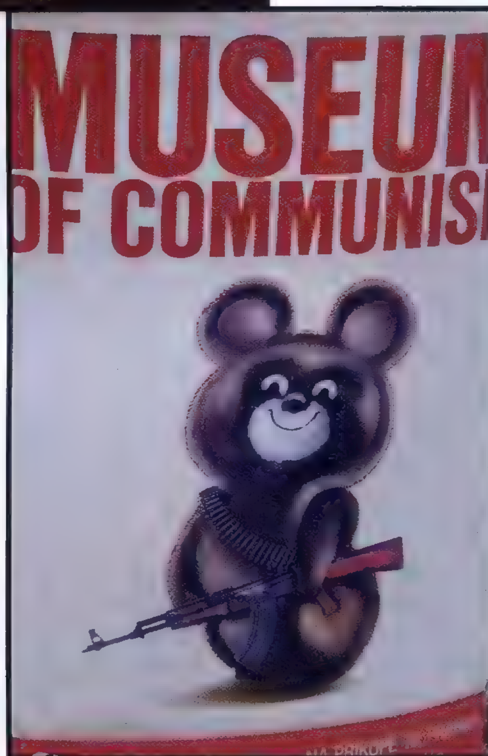
Lucky



conquérir le monde occidental, l'éditeur alignait une dizaine de jeux, dont certains exclusivement destinés à la maléfique console de Microsoft. Petit tour des principaux stands.

Petits souliers

Maintenant que j'y pense, je me dis que le père Noël venait sûrement repérer, lors de cet événement, d'éventuels cadeaux pour le prochain 25 décembre. Car, comble d'un hasard farceur ou d'une stratégie marketing diabolique, tous les jeux présentés sortent aux alentours d'octobre. Voyons… Je parie qu'aux vilains enfants, il aurait apporté 4x4 Hummer. Une « simulation automobile » dans laquelle les monstres mécaniques, signés General Motors, peinent à franchir un tronc à demi-enseveli. Risible. À la réflexion, je ne suis même pas sûr qu'une seule personne soit venue à bout d'un circuit, et pourtant les bornes ne désemplissaient pas. De deux choses l'une : soit notre ami le sens de l'humour était parmi nous ce soir-là, soit il y avait du gamer qui cherchait à compenser. Allez savoir ! Nettement plus compréhensible, on notera l'engouement suscité par



Le communisme a-t-il trouvé sa place ?



Death Track Resurrection, qui, comme son nom l'indique, est un remake d'un premier Death Track paru en 2000. La formule n'a pas changé d'un iota. Comme au bon vieux temps, il s'agit toujours de conduire un bolide hypervéloce et surarmé en arrosant la concurrence au canon de 20 mm. Avec des décors destructibles et un Unreal Engine 3 sous le capot, ce curieux DTR a su séduire par son côté fun immédiat



Yavin, t'enfuis pas, y a un mag à boucler !



Captain Blood sortira en même temps sur PC et sur 360.

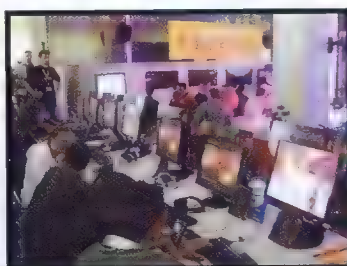
et pourrait bien se faire un petit nom en fin d'année, si les développeurs de Sky Fallen parviennent à judicieusement peaufiner sa prise en main et sa physique.

Oui moui moui

Bien que ces softs soient du genre à s'attacher facilement la sympathie des joueurs, je pense que le père Noël, en fin connaisseur, était venu pour voir de plus gros calibres… et il y en avait.
À commencer par un Cryostasis pas marrant du tout. Dans ce subtil mélange de FPS et de Survival Horror, un laborantin russe, en mission au pôle Nord, voit l'équipage de son navire disparaître. La démo présentée comptait peu de phases de shoot, mais de leur propre aveu, les développeurs misent avant tout sur l'ambiance et les ressorts classiques du genre. Originalité : le héros peut revivre les derniers instants d'un mort, pour changer son passé… ou pas. Il flotte dans l'air de ce Cryostasis un je-ne-sais-quoi de Bioshock, mais il semblait définitivement trop tôt pour présenter une version jouable du titre… si vous voyez ce que je veux dire. Dans le genre pas toujours prêt mais déjà jouable, Captain Blood se défendait pas mal. Si cette très courte démo technique ramait sur une 360, elle laissait entrevoir un futur hack & slash/beat them all de pirates à la troisième personne du meilleur acabit. Enfin, sur l'avant-dernière borne tournait Men of War, un STR Seconde Guerre mondiale, qui pouvait difficilement s'essayer à la va-vite, mais qui semblait déjà très abouti, surtout au niveau de l'I.A.



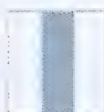
Pour contrer le froid dans Cryostasis, il faut sans cesse trouver de nouvelles sources de chaleur. Même infimes.



Guerre et… guerre

La vraie bonne surprise de ce Salon praguois était, sans conteste, Necrovision, un FPS dont l'histoire tiendrait aisément sur un ticket de métro. Kamil Bilczy*f*ski (à vos souhaits), lead designer du soft, vous soutiendrait le contraire, mais on ne me la fait pas. Nous sommes en 1916. Simon Bunker (nd Yavin : ah ouais, quand même…), à l'aide d'un flingue et d'un nom ridicule, dézingue du nazi à longueur de journée pour le compte de l'Oncle Sam. Une tâche trop simple pour le héros qui sommeille en lui ! Il s'ennuie ferme. Puis, comme par miracle, les vampires débarquent. Et derrière eux, les démons. Eux-mêmes suivis de près par tout un tas de bestioles infernales… Hop, sans promotion canapé, Sir Bunker prend du galon, et passe de simple troufion à potentiel sauveur de l'humanité. Il faut dire que notre homme est plein de ressources. Non seulement il peut tenir une arme dans chaque main, mais il sait également jouer aux apprentis dentistes à coups de ranger pointure 44. Les maîtres mots de cet univers historico-fantastique sont speed et bourrin, donc ravalez vos envies de finesse. Prenez des baïonnettes, des sulfateuses, une bonne dose de gore et d'humour, secouez fort et servez frais. Necrovision est une vraie guerre qui tache, où le moindre pixel mobile est forcément une cible à abattre. Des boss énormes, des ennemis à la tonne qui n'attendent qu'un headshot, pas de doute, l'esprit de Necrovision est assez proche d'un Serious Sam… ou d'un Painkiller. Normal, vous dirais-je, The Farm 51, le studio de développement du jeu, regorge d'anciens dudit Painkiller, bien décidés à livrer fin 2008, un soft fun et sans prise de tête. Reste une question : qui l'apportera au pied du sapin des enfants sages ?





l nous tarde à tous d'arriver à ce mois d'août. Quoi ? Qu'est-ce qui se passe ? Savonfou part en vacances ? Lucky arrête de fumer ? Tuttle se remet à West Law ? Non, non et non. En août 2008, ce sont les Jeux Olympiques, et comme d'habitude, l'industrie du jeu vidéo a décidé de se mettre au diapason de l'événement.Pour le meilleur, et surtout pour le pire...

Summer Athletics, ça vous parle ? Pas trop, hein ? Nous non plus, on ne connaissait pas avant que les gentils messieurs d'Eidos – le distributeur français – ne nous le déposent, en mode furtif, sur notre bureau. Un peu comme dans ces films où de jeunes mères un peu paumées abandonnent précipitamment leur bébé, vous savez ? Bref, revenons à nos moutons. Que disais-je ? Les Jeux Olympiques, oui. Je me souviens encore de ces soirées passées avec Olympic Games sur Megadrive, il y a plus de quinze ans. C'était fun... Et pourtant terriblement pauvre : deux boutons, des petits tas de polygones censés représenter les athlètes et un vieux décor statique en carton-pâte. Mais c'était fun !



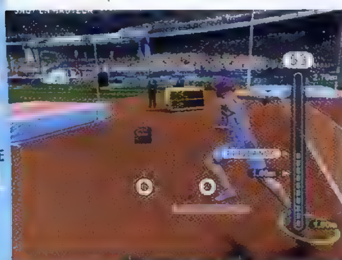
SUMMER ATHLETICS

GENRE

ÉDITEUR

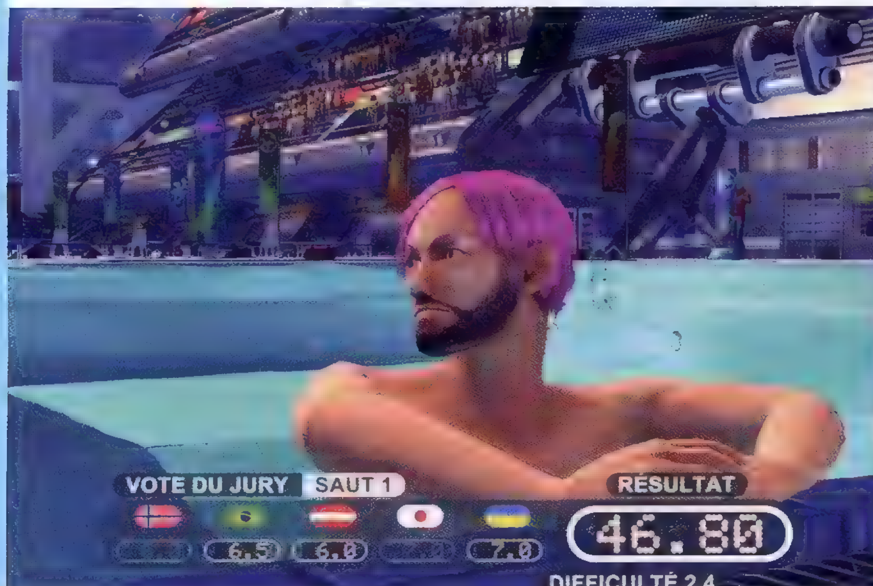
DÉVELOPPEUR

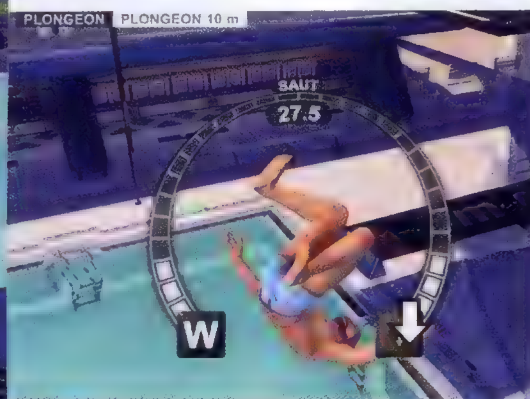
SORTIE PRÉVUE



Quinze ans après, en mouillant la chemise sur Summer Athletics, on se rend compte que rien n'a changé. Mais alors, rien ! Le but est toujours, dans la plupart des épreuves au programme, d'appuyer le plus rapidement possible sur deux boutons du pad ou deux touches du clavier. Oui, une médaille d'or aussi facilement gagnée perd beaucoup de son charme. Au mieux, on a droit à une poignée de Quick Time Event où il s'agit d'appuyer au bon moment sur les touches indiquées à l'écran. Soyons sport, on va dire que ces phases de jeu ont le mérite de diversifier un peu la semoule. Mais pas de quoi me faire retrouver le sourire.

Que les contrôles soient pratiquement les mêmes, soit. On a bien réussi à s'amuser avec moins que ça, mais la prise en main est tout à fait intuitive. Le problème, c'est que l'on ne s'amuse plus du tout. Parce que la recette est plus qu'éculée, et Summer Athletics manque cruellement de fantaisie, partout : dans les environnements, les animations et mêmes les personnages – malgré la possibilité de créer un athlète aux cheveux roses. Le seul truc un peu drôle, ou plutôt intrigant, c'est ce gars déguisé en singe que l'on aperçoit ça et là, à la fin de chaque épreuve. Un peu léger pour rigoler, vous en conviendrez. Comment on dit, déjà ? Passez votre chemin ?





Fallout 3

Fallout 3, j'y pense tous les matins en me rasant. Je l'attends comme un enfant attend Noël, je trépigne, je n'en peux plus. Alors j'ai pris l'avion, encore, et je suis retourné le voir.

Par [illegible]

Quel fossé y a-t-il entre effleurer avec les yeux et toucher pour de vrai ! Ça vaut pour les filles, les billets et naturellement, ça vaut aussi pour les jeux les plus attendus du monde. Retour en arrière : il y a deux mois, les petits gars de Bethesda nous avaient invités à découvrir la toute dernière mouture du fameux Fallout 3. De l'info bien croustillante, tempérée par l'impossibilité d'essayer vraiment le titre afin de se forger une bonne opinion de ce qui nous attend. Une lacune désormais réparée, le développeur américain ayant décidé de nous laisser en tête à tête avec la bête. Et comme chez Bethesda, on ne fait pas les choses à moitié, cette expérience s'est prolongée sur trois bonnes heures, au lieu des vingt minutes habituellement accordées à ce genre de mise en bouche.



Quand on dit violent, c'est violent.

Tourisme tous risques

Derrière moi : la porte de l'Abri, désormais inaccessible. À perte de vue, le sable, la roche, la rocaille. Mon objectif : retrouver la trace de mon fugueur de père. Mon seul indice : Megaton. Le paternel devrait y être passé, il s'agit de la seule ville des environs. Je décide donc d'y faire un saut. La cité est imposante : une ruche de métal ramassée sur elle-même, assemblage de tôles rouillées, d'enseignes et de panneaux en tous genres. Ce bijou d'architecture ne serait pourtant pas aussi impressionnant s'il n'était orné d'un ultime joyau : un gigantesque missile placé au centre de la place, véritable épée de Damoclès pour les habitants des lieux. La plupart s'y sont habitués, au point d'y voir un simple élément de décor. Certains y vouent un culte, comme ce prêtre qui, du matin au soir, bénit de nouveaux fidèles dans la mare radioactive où repose l'obus. D'autres rêvent d'un énième déluge de feu, mais n'osent pas risquer la colère du shérif qui veille nuit et jour sur les lieux. Bref, sous ses airs plutôt paisibles, Megaton est une ville où couve un danger perpétuel. C'est aussi un endroit où il est facile de se paumer si l'on ne prend pas l'habitude de se repérer grâce aux enseignes. Corniches, passerelles et baraques s'entremêlent, formant un enchevêtrement des plus labyrinthiques.

Plus si blanche, la maison...



Histoire d'un enfant de salaud

Me voici au « Saloon ». C'est le nom de l'auberge. Derrière le comptoir, une goule me salue d'un bref hochement de tête avant de recommencer à astiquer des verres. Pauv' gars, il s'est fait salement irradier. Je m'avance, commande un Nuka-Cola et commence à lui poser deux ou trois questions. Elle se renfrogne sitôt mon père mentionné. « Vaudrait mieux parler au patron », dit-elle. Ledit patron ne s'avère pas beaucoup plus causant. En échange de l'info, il faut que j'aille rendre visite à une ex-call-girl qui bossait ici et s'est tirée avec la caisse. 300 caps à retrouver. J'essaie de négocier. « Faisons l'affaire pour 200 caps », je lui dis. Mais le vieux singe ne veut rien entendre. Faut dire qu'avec mon 5 en charisme, je n'en mène pas bien large. La fille vit à l'extérieur de la ville, alors je m'y rends derechef, avant que la nuit tombe. L'aller se passe sans encombres, le compas de mon Pipboy m'indiquant très clairement la direction à prendre. J'arrive à la planque de la fille, entre sans frapper et comme je suis pressé, je lui plante deux balles dans la tête en guise d'argument, lui fait les poches et retourne illico au Saloon. Donnant donnant, le gars me fournit un bon gros indice : me brancher sur la radio et trouver le lieu d'où émet le commentateur radio. Je devrais trouver un relais émetteur en poursuivant vers le nord, après quelques heures de marche.

Quand le base-ball revient en force

Deux heures que je marche. Me voilà à proximité de Georgetown, l'ancienne banlieue de Washington, avec deux balles dans le bras droit et un sniper beaucoup trop bien









planqué pour que je puisse l'aligner d'ici. Heureusement, j'ai de quoi soigner les plus grosses plaies grâce aux trois stimpacks trouvés dans la planque d'une grand-mère trop naïve pour me tourner le dos deux minutes. O.K., me voilà soigné. Dans la foulée, j'avale un antidouleur, histoire de booster un peu ma résistance, puis me mets à slalomer entre les piliers pour éviter les balles. J'ai presque réalisé la moitié du parcours quand ce bâtard de première catégorie me plombe de deux autres cartouches. Qu'importe, j'avale trois paquets de chips radioactifs et deux brochettes d'iguane histoire de compenser. Je continue à courir, arrive au corps à corps, sors ma batte de base-ball et vise la tête. Le gars est sonné par la violence de l'attaque. Je sors alors mon 10 mm, passe en mode visée, sélectionne la tête. Pause. Ouf, on respire. Quelle partie du corps choisir ? Bras, jambes, torse ou tête ? Je choisis la tête, mise tous mes points d'action. À bout portant, j'ai 69 % de chances de toucher à chaque tir. Le sniper esquive la première balle, mais les deux suivantes lui arrivent entre les deux yeux. Sa tête explose instantanément, fin du combat. Plus tard dans la partie, je trouverai enfin l'emplacement du signal, non sans avoir au préalable enchaîné du supermutant à la grenade et au superglow. Mais ceci est une autre histoire… car, au terme de cette première séquence de jeu, il est temps de dresser un premier bilan. Une chose est désormais sûre : Fallout 3 est donc diablement immersif. Cela vaut pour la partie exploration et jeu de rôle. Bien évidemment, le sentiment d'évoluer dans un univers plausible étant renforcé par la crédibilité des PNJ et l'atmosphère de chaque lieu.

Cela vaut aussi pour les combats, le titre procurant régulièrement d'excellentes poussées d'adrénaline, à la manière d'un véritable jeu d'action. Avec une ambiance pareille, il n'est pas impossible que ce Fallout 3 écrase tout sur son passage.

Genre : | **Éditeur :** | **Développeur :** | **Sortie prévue :**

Trois petites heures de train et me voici à Aix-la-Chapelle, cité choyée par ce cher Charlemagne il y a plusieurs centaines d'années. Deux hommes m'attendent à la gare. Ils se disent du studio Ascaron. Je les suis. La ville est calme, plutôt agréable. Le temps au beau fixe. Ils me montrent un bistrot sur une jolie petite place. Pour se restaurer, avant d'affronter le monstre. La carte est en allemand. Merde. Je demande une spécialité locale. Le... Je sais plus. Mais pourquoi pas ? Quinze minutes plus tard, on me l'apporte. Merde...

Notre homme

Notre homme chez Ascaron, c'est Hans-Arno Wegner, pierre angulaire de l'équipe teutonne et responsable de toutes les mécaniques de Sacred 2. Un homme à tout faire et à tout réfléchir. Il n'a pas beaucoup de temps, mais il va



Sacred 2 Fallen Angel

Longtemps considérée comme la seule alternative crédible au monumental Diablo II, la série Sacred renaît aujourd'hui de ses cendres avec des ambitions décuplées. Une seule mission pour les équipes d'Ascaron : accoucher de la nouvelle référence du genre. Reportage exclusif au cœur des studios allemands.

par Sundin



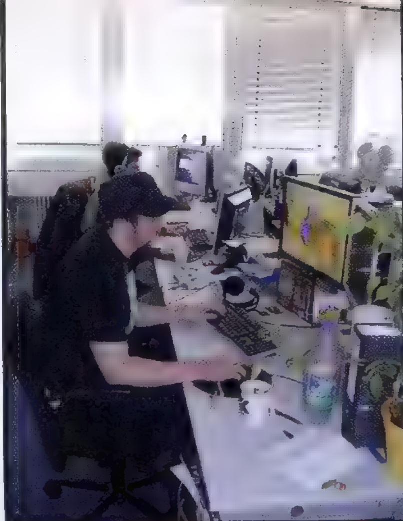
répondre à toutes nos questions, et avec le sourire. C'est notre homme, oui, celui qui connaît Sacred sur le bout des doigts, son univers, ses mécaniques, ses forces, ses faiblesses et son potentiel.

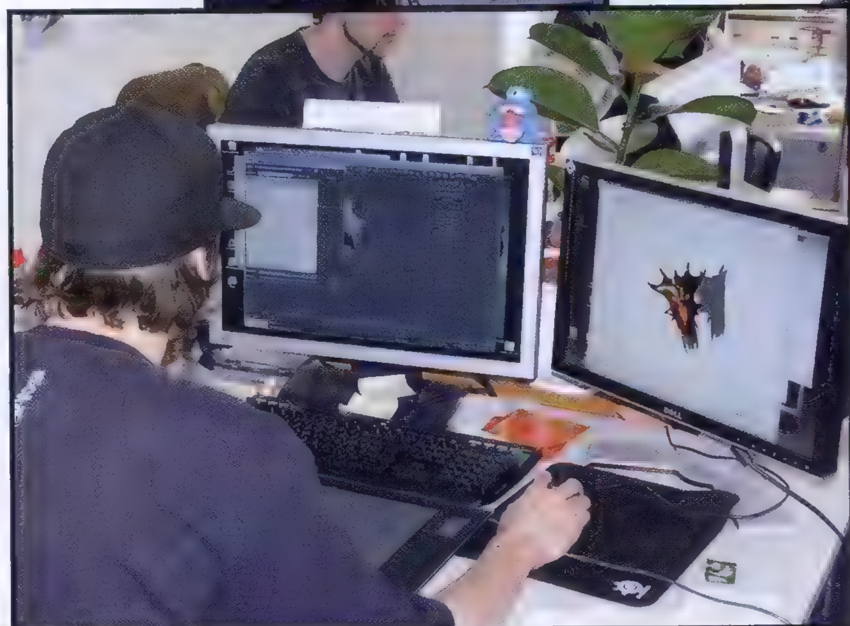
Mea Culpa

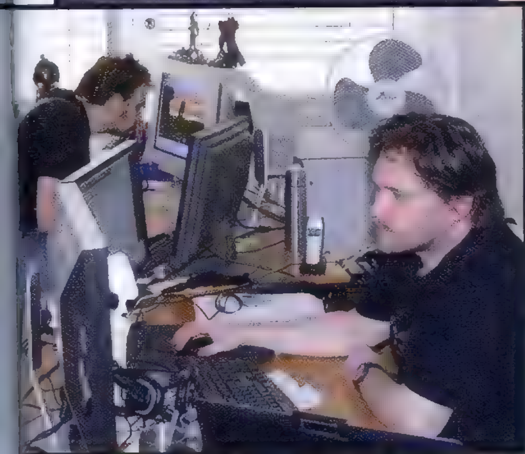
Avez-vous joué à Sacred ? Moi, oui. Je l'ai même fini. C'était un jeu très correct, pas de doutes, mais qui avait ses problèmes. Lucide, Hans-Arno Wegner ne s'en cache pas. Et intelligemment, il pointe les erreurs commises précédemment, sur l'aspect multijoueur notamment, ô combien important dans un hack & slash. Il nous parle aussi des rigidités dans l'évolution des personnages et des divers soucis techniques. Il ne s'irrite pas, non plus, quand on lui susurre gentiment que la plupart des quêtes annexes n'avaient aucun intérêt. Malgré tous ses défauts, pénurie de hack &

Hans-Arno Wegner, qui, en passant, avait déjà officié sur Sacred.









slash oblige, Sacred fut rapidement considéré comme un excellent second à Diablo II – et s'écoula, excusez du peu, à deux millions de boîtes.

Même philosophie, nouvelles ambitions

Sacred 2 ? Ils y ont pensé juste après Sacred. Le succès retentissant du premier opus avait été le signal dont ils rêvaient. Excitées, confiantes et ambitieuses, les équipes allemandes se remirent fissa au travail. Quatre ans après, le voilà devant moi, plus riche, plus beau et plus intelligent que son aîné. Plus accessible aussi et plus drôle, rajouterait Hans-Arno Wegner. Et plus ouvert que tout ce qu'on a vu précédemment. Et plus vivant, parce que « le joueur doit ressentir que le monde qui l'entoure est bien vivant pour apprécier pleinement l'expérience », confie notre homme. Avec, toujours, cette ossature si caractéristique du genre : des monstres à foison, du matos à tous les coins de sentiers, des sorts en pagaille et la possibilité de customiser son avatar à toutes les sauces. Sacred 2 est donc un hack & slash – un Action/RPG diront certains – classique dans son approche, mais pourtant très ambitieux.

Il était une fois...

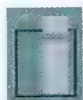
Les joueurs initiés connaissent la chanson, le scénario et le hack & slash, ce n'est pas franchement le couple à qui on pense d'emblée. Mais quand même, je me dois de vous en parler parce que le pitch a été, paraît-il, « beaucoup discuté et beaucoup réfléchi ». Sachez donc que Sacred 2 est une « prequel » de Sacred, comprenez que l'histoire se situe avant celle de Sacred, 2000 ans avant si on veut être tout à fait précis. En ces temps-là, l'« Energie T », une force mystérieuse à l'origine de toute vie, régit le monde d'Ancaria. Mais comme d'habitude, la force en question échappe à tout contrôle et tombe dans les mains des pires de la collectivité. C'est justement à ce moment qu'on vous débarque dans l'aventure, en vous soumettant cette impossible question : « Qu'est-ce que tu préfères, sauver le monde ou le détruire ? ». Pas franchement original, mais qu'importe...

Un monde parfait

« Un univers fantasy réaliste », voilà la définition qu'il conviendrait d'employer, pour Hans-Arno Wegner, à propos du monde de Sacred 2. Dans cette immensité faite de volcans, marais, mers et montagnes, chaque région a sa personnalité, sa couleur, ses habitants, son histoire. Et force est de constater, en effet, au vu de mes premières pérégrinations dans Ancaria, qu'il se passe des choses tout à fait indépendantes de votre simple et égoïste personne : les petites gens font leur vie, les guerriers combattent, les monstres se déchaînent. Si notre interlocuteur privilégié admet que c'est un aspect de jeu qui se situe hiérarchiquement au-dessous des combats et de la

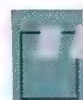
personnalisation de son avatar, il n'en reste pas moins convaincu qu'il est vital pour l'immersion et le plaisir de jeu.

Qui es-tu ?



Ils sont au nombre de six, mais du premier épisode, il n'en reste qu'un, ou plutôt, qu'une : le Séraphin. Ces créatures mystiques et angéliques, armées pour le combat au corps à corps mais également capables de jeter quelques sorts magiques dévastateurs auront pour mission de défendre le monde du chaos. Tout le contraire de l'Inquisiteur, personnage noirci par le poids des années et adepte des sciences occultes. Ténébreux aussi sera le Guerrier noir, combattant exceptionnel évoluant désormais entre le royaume des morts et le monde des vivants. La représentante de la caste Haut Elfe (spécialisée dans la magie), elle, se distingue par ses ambitions bien moindres, et ne justifie ses velléités guerrières que par l'appât du gain et de la gloire. Enfin, alors que la Dryade s'illustre par son talent pour les attaques à distance et sa magie « Voodoo », le Temple Guardian, un personnage dont on sait encore très peu, est aussi à l'aise dans le combat de mêlée que dans le maniement des armes « technologiquement avancées ».

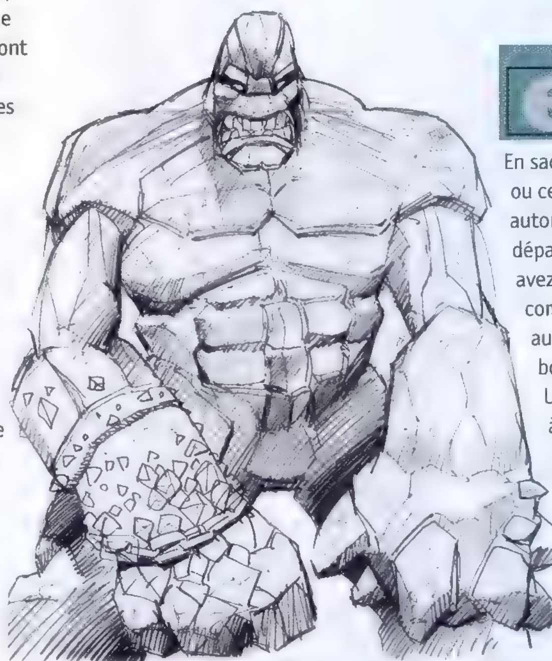
Et qui seras-tu ?



« De souplesse et des possibilités innombrables », « De souplesse et des possibilités innombrables », « De souplesse et des possibilités innombrables »… On nous l'a rabâché, le système d'évolution des personnages a été pensé de telle sorte que vous ayez à faire d'innombrables « choix ». Je vous passe l'explication complète des différentes arborescences, que l'on détaillera plutôt dans le test, mais sachez qu'il sera à peu près impossible de reproduire deux fois le même avatar à l'identique, que ce soit au niveau des sorts, au niveau des talents ou au niveau de l'équipement. Notons par ailleurs que les équipes d'Ascaron ont mouillé la chemise pour rendre tout ça le plus digeste possible, à l'image des « combos de sorts », que l'on peut maintenant créer sans l'aide de personne, à tout moment, et en deux ou trois clics seulement – dans Sacred, il fallait aller voir un NPC spécialisé, zZz…



Comme dans Titan Quest, ne vous attendez pas à ramasser une épée sur les restes d'un loup déchiqueté à la hache. Encore que sur celui-là…



Plaisir solitaire



En solo, c'est bien entendu la quête principale, bâtie sur le pitch de départ, qui guidera nos pas dans le monde d'Ancaria. En sachant que le choix du « camp », celui des gentils ou celui des méchants, est déterminé, automatiquement, par le personnage sélectionné au départ. Impossible de jouer du côté du mal si vous avez choisi un Séraphin. Il n'est donc pas question, comme il a été dit parfois, de changer d'alignement au cours de l'aventure. Vous serez définitivement bon ou définitivement mauvais, et c'est tout. Un choix sur lequel Hans-Arno Wegner a tenu à s'expliquer : « Il faut que tout soit clair dès le départ. En solo, on ne combat pas pour soi, on combat pour Ancaria. Et puis en multi, ça aurait posé des problèmes. Imaginez un personnage à moitié bon et à moitié méchant. Comment on gère ça vis-à-vis des guildes et des quêtes ? ». La réponse est cohérente, mais assez…

Certaines créatures sont assez impressionnantes et très longues à battre…





Comme le suggère le goût prononcé du Temple Guardian pour la technologie et le vaisseau bizarre qu'on a vu et qu'on n'aurait normalement pas dû voir, l'univers de Sacred 2 devrait composer avec un poil de science-fiction…



Chaque personnage dispose de sa monture unique, en plus des montures classiques. Point de suspense, ce sera le tigre pour le Séraphin. On a aussi vu une araignée et un gros lézard…

décevante. On appréciera en revanche que, contrairement au premier opus, les quêtes secondaires aient pu bénéficier d'un vrai travail de création, même si notre interlocuteur précise « qu'il y aura une part de quêtes débiles ». En plus de celles dites basiques, un certain nombre de quêtes relatives à votre classe, à votre Dieu tutélaire et même à votre alignement sera également proposé.

Le nerf de la guerre

Sans aucun doute, le multi est un aspect essentiel de tout hack & slash, et décide bien souvent du succès de son hôte. Au courant de ce fait, les équipes d'Ascaron assurent qu'il n'a pas été pris à la légère ; bien au contraire, le multi sera central dans la vie de Sacred 2. Là aussi, c'est la quantité qui parle, avec toutes sortes de modes et de possibilités, notamment celle, originale, de pouvoir inviter un autre joueur à participer, pour une durée indéterminée, à sa propre campagne solo ! Mais ce qui nous a surtout rassurés, et qui manquait fatalement au pourtant excellent Titan Quest, c'est la présence de serveurs fermés, gérés par les équipes allemandes, ce qui devrait casser quelque peu la prolifération des tricheurs, véritable fléau.

Un peu vieillot ?

Je l'ai crié à toute l'équipe : « Sacred 2 fait vieux ». Et on m'a répondu à chaque fois, très gentiment : « Regarde le niveau de détails, les textures, les animations, c'est incroyable ! ». Et j'ai rétorqué : « Oui, je suis d'accord, le niveau de détails est assez impressionnant, certaines textures pètent grave et les animations sont plutôt sympas MAIS c'est guère plus beau qu'un Titan Quest, non ? ». Et on m'a répondu encore, très gentiment : « Regarde le niveau de détails, les textures, les animations, c'est incroyable ! » Je ne capitulerai pas sur ce coup. Ce qui ne veut pas dire pour autant que Sacred 2 est laid ; son univers, avec « ses années de placement d'objets » comme en rigole Hans-Arno Wegner, est même saisissant. Je ne dis pas non plus, que le moteur 3D fait maison – les équipes allemandes avaient d'ailleurs essayé une foultitude de moteurs, dont l'Unreal Engine 3, sans succès – n'est pas performant. C'est juste que… ça fait vieillot…

Premières sensations, premières indications

Ayant pu touché la bête le temps de quelques rixes, je me sens en mesure de vous lâcher mes premières vérités, qui correspondent assez à l'idée que je m'étais faite de Sacred 2, un titre efficace, bien foutu, mais sans la petite étincelle propre aux incontournables du PC. Les aficionados du genre seront, en tout cas, nullement dépaysés ; l'interface est des plus classiques, avec les différents blocs habituels (sorts, vie, mini-map), et la prise en main intuitive. Pour ce qui est des sensations des combats et de leur nervosité, ça m'a semblé correct, sans plus, mais il est difficile de se faire une idée précise sur ce point avec un avatar de petit niveau. Peut-être devrions-nous reprendre rendez-vous dans un mois pour un examen complet, avec quelques dizaines d'heures dans les pattes et des milliers de monstres accrochés à mon tableau de chasse ? Ça vous va comme ça ? Alors, ça marche.

Petite nouveauté, sûrement pour aider nos amis consoleux un peu n00b dans le genre (Sacred 2 sortira également sur Xbox 360) : il n'y a pas la traditionnelle barre de mana dans l'interface. Les sorts sont entièrement gratuits, il suffit juste d'attendre un petit laps de temps avant de pouvoir les réutiliser.



Genre : [illegible] **Éditeur :** Deep Silver **Développeur :** Ascaron Entertainment/Allemagne **Sortie prévue :** Septembre 200[illegible]

FORCE EST DE CONSTATER QU'EN UN AN ET DEMI - AGE OF CONAN FAISAIT LA COUVERTURE DE NOTRE NUMÉRO 188 - LE MMORPG DE FUNCOM NOUS A PLONGÉS DANS TOUS LES ÉTATS : EUPHORIQUES AU PREMIER COUP D'ŒIL, POUR CET INCROYABLE UNIVERS NOTAMMENT, ET TRÈS SCEPTIQUES ENSUITE, SUR LA RÉALISATION OU SUR LA PERTINENCE DE SON SYSTÈME DE COMBAT. AUJOURD'HUI, LE TITRE EST DANS TOUTES LES BONNES ÉCHOPPES ET NOUS AVONS ENFIN TRANCHÉ : AGE OF CONAN EST UNE VRAIE BONNE ALTERNATIVE À WORLD OF WARCRAFT - ON COMMENÇAIT À NE PLUS Y CROIRE ! DE QUOI, PEUT-ÊTRE, REDONNER UN PEU DE BAUME AU CŒUR ET DE COURAGE AUX FUTURS ARRIVANTS QUE SONT AION OU WARHAMMER ONLINE : AGE OF RECKONING...

Sundin



JEU DU MOIS

EVERYDAY SHOOTER

ÉDITEUR QUEASY GAMES
DÉVELOPPEUR QUEASY GAMES/ÉTATS-UNIS

DANS LA FAMILLE « LES PETITES PERLES DE TUTTLE », JE VOUDRAIS EVERYDAY SHOOTER, UN SHOOT-EM-UP INDÉPENDANT DÉVELOPPÉ PAR... UNE SEULE PERSONNE ! ÉLÉGANT, BEAU, FACILE À MAÎTRISER, DOTÉ D'UN GAMEPLAY SOIGNÉ ET DIABLEMENT INTELLIGENT, LE TOUT POUR UN PRIX ABSOLUMENT DÉRISOIRE, PAS DE DOUTE, LA NOUVELLE PRODUCTION DE JONATHAN MAK EST LE MUST-HAVE DE CE MOIS-CI !

Liberté d'expression



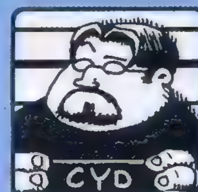
J'AI DÉCIDÉ DE ME METTRE AU SPORT. NE RIEZ PAS, C'EST VRAI. PEUT-ÊTRE EST-CE LE SYNDROME PRÉ-JEUX OLYMPIQUES, PEUT-ÊTRE PAS. EN TOUT CAS, UNE CHOSE EST SÛRE, LE SPORT EN SALLE, C'EST CHER, TRÈS CHER, TRÈS TRES TREÉÉS CHER. ET C'EST LÀ, SOUDAIN, QU'ON COMPREND MIEUX L'ÉNORME SUCCÈS DE WII FIT.

Le jeu du moment
SUNDIN CHAMPIONSHIP TENNIS
Le jeu attendu
SAVONFOU BRAIN EXPLORER



JE SUIS UN PEU GRINCHEUX CE MOIS-CI, ET POUR CAUSE, MON POTO ET FORMIDABLE ADVERSAIRE SUR VIRTUA TENNIS 3, CELUI QU'ON APPELAIT LE CLAUDE MAKELELE DE LA REDAC' (EN PLUS ÉPAIS), PART VIVRE DE NOUVELLES AVENTURES. ALORS BONNE CONTINUATION CYD, ET SOUVIENS-TOI DE CE QUE JE TE DISAIS TOUJOURS : « L'IMPORTANT, C'EST DE PARTICIPER ».

Le jeu du moment
VIRTUA TENNIS 3
Le jeu attendu
VIRTUA TENNIS 4



APRÈS UNE SEMAINE DE VICTOIRES CONSECUTIVES À VIRTUA TENNIS 3, CYD MONFILS S'EST FINALEMENT INCLINÉ FACE A SUNDIN RODDICK LE 13 JUIN À 12H00. C'ÉTAIT LE DERNIER MATCH DE MA CARRIÈRE DE VT 3. MAIS JE PARS LÀ TÊTE HAUTE, PADDLE EN POCHE EN LAISSANT SUNDIN SEUL FACE A SON DESTIN. JE SUIS SÛR QU'IL S'EST DOPÉ AU YOP FRAISE/BANANE POUR CE DERNIER AFFRONTEMENT, LE SALAUD !

Le jeu du moment
DÉMÉNAGER
Le jeu attendu
WAKFU

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. 1 Foutage de gueule pur et simple. 2 Expérience traumatisante. 3 Pas grand-chose à sauver. 4 Oui mais non. Dommage. 5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre. 6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants. 7 Bon jeu, bien réalisé. 8 Très bon jeu, une valeur sûre. 9 Exceptionnel. 10 Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



Unreal Tournament 3
Epic Games/Midway Games

BioShock
2K Games/Irrational games

Crysis
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE/GESTION



World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra

WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

Command & Conquer 3
EA/EA

SPORT/SIMULATION

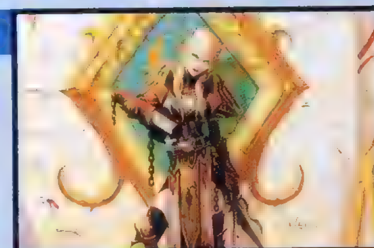


Race Driver GRID
Codemasters/Codemasters

RACE 07
Simbin/Simbin

Virtua Tennis 3
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE

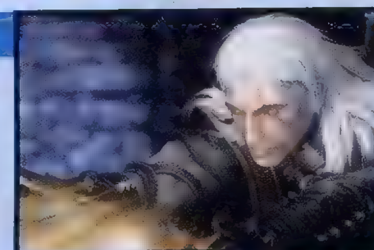


World of WarCraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games

La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

Age of Conan : Hyborian Adventures
Funcom/Funcom

JEU DE RÔLE/AVENTURE



The Witcher
CD Projekt/Atari

Oblivion
2k Games/Bethesda

So Blonde
WizarBox/DTP Entertainment AG



Ça y est, c'est de nouveau la fête de la musique. En traversant le quartier Saint-Michel (vos gueules les provinciaux) j'ai croisé six groupes de joueurs de djembé, cinq amas d'ados qui écorchaient Nirvana (ou U2 c'est selon) et 18 cafés dont les hauts parleurs extérieurs crachaient du Mondetech. La diversité, c'est vraiment ce qu'il y a de plus chouette le 21 juin.

Le jeu du moment
Mass Effect
Le jeu attendu
Empire Total War



Vous savez ce que l'on dit, ça vous prend d'un coup, sans prévenir. Rien à faire, on est scotché et l'on ne pense plus qu'à ça. On a beau lutter, se dire que ce n'est pas raisonnable et que l'on devrait fixer ses pensées sur autre chose, genre se concentrer sur son boulot. Mais non, rien à faire, depuis ce matin j'ai envie de jouer à Crysis. Je pense que ça va vite me passer, rassurez-vous...

Le jeu du moment
Race Driver GRID
Le jeu attendu
Nitro Stunt Racing Stage 2



Le départ de Cyd a mis la rédac en émoi. Chacun y est allé de sa petite larme, mais Sundin est encore sous le choc. De temps à autre, il lance un Virtua Tennis 3. Comme d'habitude, il essuie son pad, arme son service... puis marque un ace. C'est à ce moment qu'il se retourne vers le fauteuil de Cyd pour pleurer comme un gosse.

Le jeu du moment
Age of Conan
Le jeu attendu
Left 4 Dead

DANS LA MOINDRE TAVERNE EN CE SIÈCLE DE BARBARIE ET D'IGNORANCE CRASSE, ÇA BOIT, ÇA ROTE, ÇA FRICOTE DANS LES COINS ET ÇA SE TABASSE À COUPS DE TABOURET DANS LA TRONCHE… SOIT JE SUIS BEL ET BIEN TOMBÉ DANS LE ROYAUME DU ROI CONAN, SOIT JE VIENS DE RENCONTRER LA FAMILLE D'ADOPTION DE SAVONFOU.



Inutile d'essuyer ce screenshot, le sang ne partira pas.

Age of Conan Hyborian Adventures

TUERIE MASSIVEMENT SANGLANTE


J'ai dit : pas de baskets !

PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM **CPU 3 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 128 Mo**
ÉDITEUR **Funcom**
DÉVELOPPEUR **Funcom/Norvège**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**



Il ne reste plus que trois sentinelles devant le temple de Mithra. Tapis dans l'ombre, j'attends qu'elles baissent leur garde. D'un geste ample, mes lames empoisonnées fendent l'air à l'horizontale. J'ai l'effet de surprise, ma cible vient de se manger un coup critique, mais tout le monde l'a senti passer. Ici, on ne frappe pas un ennemi, on frappe un point c'est tout. S'ils sont trois sur la trajectoire de mes poignards, ils sont trois à morfler… Comble de malchance pour eux, mon voleur est un assassin. Chaque fois qu'un combo réussit, il rend le prochain plus puissant. Un, deux, trois qui passent sur le gars du centre. La caméra tremble. L'action ralentit. La prise de vue change d'angle. Ma lame se plante dans la gorge de mon ennemi et en ressort d'un mouvement sec. Le sang vient éclabousser mon écran, et le corps de mon adversaire tombe, décapité. La première fois que j'ai fait rouler une tête, j'ai ressenti ce petit frisson qui me donnait envie de hurler sur les survivants : « Vous en voulez aussi !? ». Ils n'en voulaient pas forcément, pourtant leur fatalité, ils l'ont eue.
Le système de combat d'Age of Conan, nous vous en parlons depuis des mois. Répétons-nous une dernière fois pour que ça vous rentre dans le


Me voler ma coupe de cheveux est passible de mort immédiate !



La nuit, Tortage devient un vaste donjon solo.





Mange bien petit, apres c'est moi qui vais te manger.

crâne : son gameplay, très arcade, repose sur un système de combos à mi-chemin entre le jeu de baston et le Quick Time Event. Plus le combo est long, plus il est difficile à réaliser et plus il fait mal. Pour optimiser les dégâts, vous devez repérer où l'adversaire a baissé ses défenses, et choisir votre attaque en conséquence. Non, Monsieur, il ne suffit pas ici de cliquer sur des icônes, on observe, on improvise… on joue, et ça, ça fait du bien.

Dérapages incontrôlés

Dans le coin inférieur gauche de l'écran se trouve un chat public. Ça vanne les joueurs d'Eve Online, ça cause de l'endormissement de World of Warcraft, ça recherche des transfuges de Lineage II… un joyeux bordel orchestré par des « kikoolol » de haut niveau. À croire que la mention 18+ ne devait pas être encore assez lisible sur le boîtier du jeu. Malgré tout, ce point est positif. L'éclectisme de ces apprentis barbares montre qu'AoC a attisé la curiosité de joueurs venus des principaux MMO du marché. Ensuite, et ce point est de loin le plus important : il y a du monde sur les serveurs. L'air de rien, un nouveau MMORPG qui parvient dès sa sortie à peupler son univers, ça n'est pas si courant. Il faut dire que niveau relationnel, AoC fait fort. Certes le jeu propose des instances Player versus Player comme les rixes de taverne. Cependant, les joueurs recherchent des aventures uniques, des instants où, sans prévenir, ils peuvent faire salement déraper un monde où tout tournait



Level up !

De façon générale, AoC est très « joueur solo friendly ». Tout d'abord, les petits gars de Funcom ont eu la bonne idée de créer des quêtes non seulement abondantes, mais également variées. Bon, pour être franc, vous n'éviterez pas le traditionnel « massacre de 148 lémuriens pour que je me fasse un tapis », mais ces phases de massacre à la chaîne à peine masquées sont souvent ponctuées de donjons… à faire en solo, une foutue bonne idée démocratisée par Le Seigneur des Anneaux Online. L'île de Tortage, qui accompagne tous les persos durant leurs vingt premiers niveaux, peut être entièrement nettoyée en solo. Mais surtout, si comme Tuttle vous êtes tombé en panne d'amis un lundi matin pluvieux, rien n'est perdu. Même une fois lâché dans le vaste monde, vous pouvez toujours prendre simplement de l'XP sans avoir à grouper, ce qui rappelons-le, était l'un des gros atouts de WoW à sa sortie.



Celui-là non plus, inutile de l'essuyer…

Un peu de technique

Plus d'un codeur norvégien a dû mourir sous les coups de fouet, mais le jeu nous arrive tout beau, tout fluide. Sur un proc double cœur épaulé d'une 8800 GTS 320 Mo, et d'une inévitable barrette de 2 Go, AoC tourne à fond sans problème. Bon, il ne faudra pas râler si les textures tardent parfois à s'afficher ou si les monstres buggent, car le miracle attendu a eu lieu. Crom soit loué !



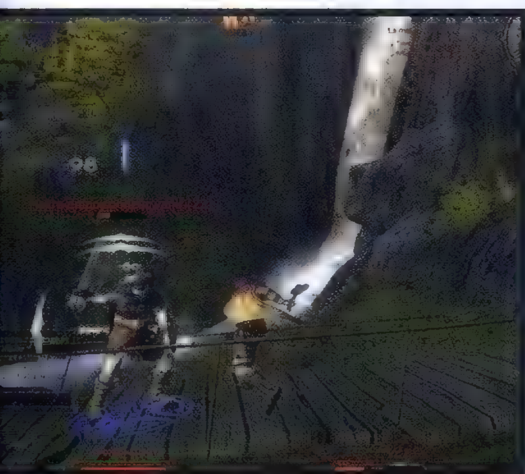
rond. Une bonne guerre de masse inopinée en somme. C'est là qu'AoC dégaine ce qui est sans doute son atout maître : les sièges de forteresses. Au hasard d'une instance, vous apercevez les membres d'une guilde réunis en cercle pour célébrer la fondation de leur ville. Vous savez qu'ils ont sué sang et eau pour rassembler l'argent et les ressources nécessaires. Et, en fourbe que vous êtes, vous savez aussi que dans l'univers barbare d'AoC, il n'est rien de plus jouissif que de débarquer en masse pour tuer des innocents, si possible avec les engins de siège qui vont bien. Souvenez-vous du film Conan avec Schwarzy. Faisait-il du sentiment ? Non. Quand un gars le cherche, il le trouve… D'ailleurs, amis accrocs du PvP, réjouissez-vous car vous pourrez sans retenue taper sur la tronche du premier venu, même s'il est de votre guilde. Comme ça, juste parce qu'il ne vous revient pas. Bien sûr, il est louable que les frileux puissent jouer à AoC sur un serveur JcE, mais bordel, vous jouez un barbare ?

Un monde qui va persister

Pardonnez ma référence au film de John Milius, car vous devez le savoir maintenant, AoC cherche plutôt son inspiration dans l'œuvre originale de l'écrivain Howard. Saluons d'ailleurs l'équipe de level design de Funcom, qui est superbement parvenu à créer un monde débordant de décors et de lieux uniques, là où trop de MMORPG sombrent dans la facilité des vastes plaines ou des régions



Tu sais, tu ne devrais pas boire Sundin... ça te met dans de ces etats...



Les boucliers autour de l'ennemi precisent ou il protege.

désertiques – non je ne parle pas que de Vanguard. De toute façon, le jeu est graphiquement très soigné, mais pas encore optimisé comme il le faudrait. Humm, une critique négative ! Si jusque-là, tout était positif, n'allez pas croire pour autant que tout soit parfait. Par exemple, pour appuyer le côté purement RPG de son titre, Funcom a misé sur deux choses : sur la répartition manuelle de ses points de caractéristique et de compétence, et sur des dialogues à choix multiples façon jeu d'aventure. Autant le premier argument fonctionne à merveille et influe durablement sur la variété des persos (voir notre encadré Les petits ruisseaux…), autant le second est accessoire. Quoi que vous répondiez, le résultat sera le même. Toujours au rang des points obscurs, notons que la progression des personnages souffre d'une linéarité certaine. Pour faire court, disons que vous n'aurez pas le choix entre cinquante zones pour passer du niveau 30 à 40, etc., et que vous irez toujours faire vos armes à Tortage. En un mot comme en cent : le jeu est perfectible, et sera à coup sûr perfectionné. Mais les mécanismes de base sont bel et bien là. Funcom, fort de son expérience passée, nous livre un jeu aux fondements solides et à l'esthétique originale. Si l'on en croit les communiqués officiels, le studio de développement déborde d'idées des parades pour éviter les meurtres abusifs,



L'artisanat arrive très tard dans le jeu et ne propose pas l'option taxidermie.

Les villes de guilde sont un aspect du jeu très federateur.



Les petits ruisseaux…

Font les grandes rivières, dit l'adage. AoC fait partie de ces jeux qui se démarquent par de petits détails. Par exemple, ça n'a l'air de rien, mais il prend en compte les contacts de joueurs. Durant un combat contre un boss, les combattants corps à corps devront veiller à ne pas encombrer le passage. Dans un autre style, si le levelling est si « simple » (façon de parler), c'est que la minimap déborde d'indications. Si vous devez tuer des loups, elle vous dira où les trouver, ce genre de chose… De même, le jeu distingue points de caractéristique et de compétence. Du coup, deux persos de mêmes niveaux et de mêmes classes peuvent être très éloignés l'un de l'autre, tant par leur panel de sorts, que par des petits détails tels que la vitesse de course. Mis bout à bout, ces divers éléments enrichissent considérablement le gameplay d'un jeu qui se veut original et qui objectivement, y parvient.



La mini-tunique de mailles est très tendance en Hyboria.

un système qui permet aux plus grosses guildes de bâtir des merveilles du monde pour faire étalage de leur suprématie. Sans nul doute, AoC a de beaux jours devant lui, mais procure déjà, en l'état, une très bonne expérience.

Le mot de la fin

Encore le mois dernier, cher lecteur, je vous recommandais la patience. Prudent et confiant, vous avez attendu l'avis de ce bon vieux Joy avant d'engouffrer vos économies et votre vie sociale dans AoC. Je vous confirme maintenant que c'est de la bonne et vous vous sentez sale et trahi. En soirée au bar du coin, vos amis ne cessent de vanter leurs prouesses guerrières ou le teint frais de leur rhinocéros. « Aurais-je déjà raté le départ ? », vous dites-vous inquiet. Eh bien non, car AoC dispose d'un système qui permet de grouper un jeune personnage avec des héros haut niveau – un peu calqués sur City of Heroes/Villains, si je ne m'abuse. Donc, si vos amis jouent, rien ne vous empêche de grouper avec eux pour les accompagner en mission. Une fois cette mise au point faite, reste à répondre à LA question que doit se poser un lecteur sur trois (source de la statistique : moi). AoC vaut-il la peine que je lâche enfin WoW ? Ceci est une mauvaise question. Leurs univers sont éloignés. Puisque je lis dans vos yeux que vous tenez à tout prix à ce que je fasse des rapprochements, disons qu'AoC est à cheval entre Dark Age of Camelot et Guild Wars. Le premier pour l'univers, le PvP de masse et les sièges de places fortes. Le second pour les instances. Si cette notion tombe en fin de test, elle risque d'être un facteur décisif pour beaucoup de joueurs. Non content d'être découpé en zones, AoC est ultra instancié. Impossible de choisir un cap et de marcher droit devant pour partir à l'aventure.

Pour passer d'une zone à l'autre : points de passage obligatoires. Oui, le plaisir d'exploration en souffre. C'est à ce prix que toutes les guildes pourront se payer une ville, ce qui est l'un des objectifs les plus accrocheurs du soft sur le long terme. Elles ne se trouvent pas au hasard du vaste monde, mais toutes bien empilées sur un même point de la carte générale. Artifice de level design ou compromis consensuel, je ne le jugerai pas pour vous. La seule chose que je peux vous dire, pour conclure, est la suivante : si l'aspect cartoon de WoW et les univers fantaisistes en général vous provoquent des poussées d'acné, ou juste si vous cherchez de l'heroic-fantasy « sérieuse » ou « réaliste », AoC est fait pour vous plaire.

Lucky



Ton lacet est défait !







La gifle, c'est pour t'apprendre à pas toucher à ma sœur !

En Deux Mots

DIFFICILE EN QUELQUES LIGNES, DE DONNER UNE OPINION TRANCHÉE SUR UN MMO, JEU PAR NATURE EN CONSTANTE ÉVOLUTION. À L'HEURE ACTUELLE, DE NOMBREUX ASPECTS DU JEU SONT TOUJOURS EN DÉVELOPPEMENT, MAIS LA BASE EST SOLIDE. EN PLUS D'AVOIR FAIT RIMER MMORPG ET GAMEPLAY ARCADE, FUNCOM A RÉUSSI LE PARI DE DÉVELOPPER UN MONDE SOLO, ACCESSIBLE, SOUTENU PAR UN RELATIONNEL ET UN PVP ACCROCHEURS. UN COMBO GAGNANT QUI PROUVE TOUT LE SAVOIR FAIRE DU STUDIO ET LAISSE PRÉSAGER LE MEILLEUR POUR LA SUITE.

+ Gameplay mi-arcade mi-RPG
+ Bâtir des villes…
+ …et les assiéger
+ Univers soigné
+ Levelling flexible
– Très instancié
– Textures qui tardent à apparaître
– Craft tardif

TECHNIQUE –

ARTISTIQUE –

INTÉRÊT –

EN RETARD MAIS PAS SANS MANIÈRES, LE PLUS FROISSÉ DES SIMULATEURS D'AUTOS TAMPONNEUSES RÉPARE LE PRÉJUDICE EN S'OFFRANT UN BAROUD D'HONNEUR À BAS PRIX.



En arene, c'est juste n'importe quoi mais ça defoule pas mal.



FlatOut Ultimate Carnage

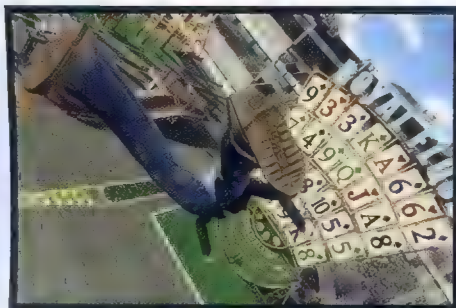
COURSE

Tellement fameuse qu'elle garde son goût un an après son apparition sur Xbox 360, la recette d'Ultimate Carnage gagne encore en efficacité, même si la fraîcheur n'est plus. Refonte de FlatOut 2, ce vrai-faux nouvel épisode se recentre sur la course pure et (surtout) dure, remisant les difficiles épreuves de lancer de pilote dans un mode annexe. Bref, jouer les fléchettes humaines et faire des vols planés millimétrés n'est plus une condition de progression en carrière. Cette dernière, du coup plus linéaire mais moins frustrante, gagne en densité grâce à l'ajout de quatre concurrents en piste. Les courses et autres arènes de destruction, déjà vivantes à huit, deviennent carrément survoltées lorsque douze soiffards se pètent la culasse à coups d'embardées meurtrières. La victime d'un carambolage – vous, le plus souvent – étant sûre de terminer en queue d'un peloton qui n'attend pas. Le cocktail de bourrin imaginé par Bugbear s'avère toujours aussi éprouvant pour les nerfs, il faut l'avouer. Que ceux qui ne peuvent concevoir une course sans adhérence optimale et trajectoires au cordeau oublient de suite.

Lavé avec Mir laine

Cauchemar pour certains, la conduite souple caractéristique de la série est de retour, et avec elle son lot d'accrochages, de dérapages plus ou moins contrôlés et de collisions malencontreuses avec un décor qui ne demande que ça. Pneus, barrières, troncs, murs… tout vole au moindre contact, et si l'on regrette que certaines parties du décor restent bizarrement immuables, l'expérience visuelle est d'autant plus satisfaisante que la gestion des collisions avec les éléments détruits semble mieux gérée qu'autrefois. En gros, une chaise qui traîne ne suffit plus à stopper une carcasse lancée à 250 km/h et un tronc en mouvement ralentit sans obligatoirement envoyer dans le décor. Cela n'empêche évidemment pas de relancer chaque course vingt fois pour un départ manqué ou une injustice quelconque, mais c'est déjà ça et votre pad tout neuf (et qui aimerait le rester) vous dira merci. Et si c'est un peu juste pour conseiller l'achat aux possesseurs de FlatOut 2, les nouveaux venus peuvent faire chauffer la carte bleue sans hésiter.

Ed



Les mini-jeux sont a part. Tant mieux, parce qu'ils sont vite penibles, dans l'ensemble.

Un peu de technique

Sur une machine un tant soit peu récente (genre double cœur, double giga de Ram et double centaine d'euros pour la 3D), Ultimate Carnage tourne à fond en affichant une bonne quarantaine d'images par seconde, et ce même quand les dix furieux de devant traînent la totalité du circuit dans leur sillage.



TOUT PUBLIC · INTERNET 12 · LOCAL IP/IPX 12

CONFIG MINIMUM CPU 2,2 GHz, 2 Go de Ram, Carte vidéo x Mo
ÉDITEUR Empire Interactive
DÉVELOPPEUR Bugbear Entertainment/Finlande
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Au départ, il faudra se contenter de tacots en mal d'acceleration.

En Deux Mots

Joli, très défoulant et pas trop cher (40 roros), Ultimate Carnage agresse mais ne frustre pas. L'originalité n'est plus, mais l'ensemble est assez propre pour justifier l'achat.

- + La réalisation, soignée.
- + Beaucoup moins énervant…
- − mais un peu quand même.
- − Vendu sans calmants.

7	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



Devil May Cry 4

PLEIN LA VUE

TIRANT PROFIT DE SON IMPERTINENCE, LA SÉRIE DES DEVIL MAY CRY S'EST TOUJOURS AFFICHÉE REBELLE ET SAUVAGE, ÉTRANGE TOUR D'ACROBATIE POUR UN SOFT AVANT TOUT NOURRI DE CULTURE POP. LE QUATRIÈME OPUS NE FAIT PAS EXCEPTION ET NOUS RAPPELLE À QUEL POINT IL EST PARFOIS DÉLICIEUX D'ÊTRE SUPERFICIEL.





TOUT PUBLIC

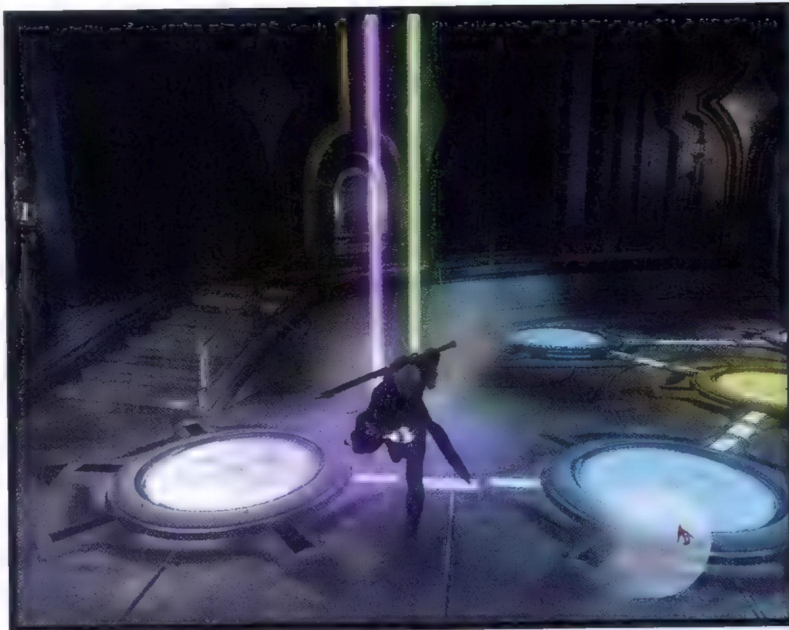
CONFIG MINIMUM **CPU 3 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 256 Mo**
ÉDITEUR **CAPCOM**
DÉVELOPPEUR **CAPCOM/JAPON**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**



Le pic de Dante, vous connaissez ?



Charge Exsteel au max, la portée du Demon Bringer débloquée au niveau 3 mais seulement trois barres restantes dans ma jauge de vie, je pénètre dans la clairière. La Vipère fond sur moi, gigantesque fleur reptilienne de six mètres de long, un torse de femme en guise de pistil. J'esquive la première attaque, lance un Aerial Combo, passe en furie, enchaîne sur un Streak, retombe au sol, esquive d'un saut arrière la mâchoire du serpent. D'un coup de gun, je colle deux cartouches dans le flanc de la bête, reviens au contact. Triple slash. Ex Calibur. Le boss est sonné. Demon Grip. Je chevauche le serpent, fracasse son crâne de violents coups d'épée. O.K., voilà le boss qui passe au rouge et tente de me couper en rondelles, se servant de son dard en guise de faux rotative. Oups, j'y suis p'têt allé un peu fort : le voilà tout contrarié. En guise de calmant, je lui administre deux bonnes balles en pleine tête. Grosse erreur. Plus vif que l'éclair, le serpent



Un piège bien retors, version bi-goût

Un peu de technique

En testant ce DMC4, je m'attendais à tomber sur un portage à la « Capcom », soit une version au rabais de ce qu'on peut trouver sur console. Il n'en est heureusement rien, même s'il reste indispensable de posséder une manette. Côté configuration de jeu, rien à redire. La version est stable et dépourvue de bugs. Un gros PC vous sera néanmoins nécessaire pour bénéficier pleinement du spectacle.

En explosant ces œufs, vous récolterez des rubis rouges, utiles pour acheter de nouveaux items.



réplique d'un double coup de queue qui m'envoie bouler à dix mètres et profite de cette trêve pour lancer sa furie. D'un saut désespéré, je tente d'éviter la boule d'énergie jaune qui se rapproche à toute vitesse. Trop tard, j'encaisse l'attaque de plein fouet. GAME OVER. O.K. O.K., ça calme. J'avoue. Mais la prochaine fois, je l'aurai. Promis. En attendant, j'ai de quoi m'acheter une petite étoile de vie et débloquer une nouvelle attaque. Difficile de choisir, j'ai l'embarras du choix. Rebondir sur les ennemis ? Inutile face à un boss. Augmenter la durée de Yamoto, l'épée démoniaque ? Mouais, pourquoi pas. Débloquer Streak 2 ? Ahhhhhhhhh, voilà ce qu'il me faut, bien puissant, aérien et surtout, oui surtout, avec du style.

La victoire tenait à un style

Ce n'est pas un secret. Ni une révélation. Mais il est toujours aussi crucial de le rappeler : le style, voilà l'énergie à laquelle carbure Devil May Cry et sans doute aussi tout Capcom. Ici, pas de puissance sans style. Pas de technique sans grâce. Ni de victoire sans classe. Au diable l'histoire, la psychologie des protagonistes, le réalisme des coups. Ici, c'est de la hype qui prime, quitte à sans cesse flirter avec les pires tendances kikoo. La remarque vaut d'abord pour les graphismes. Plus que jamais, avec le passage à la HD, il s'agit bien d'un véritable travail d'esthète : ruines aux proportions pharaoniques perdues dans une jungle luxuriante ; cathédrales d'ébène et de marbre se dressant en défi à la plus sanglante des lunes ; créatures difformes et grotesques, diamants à l'éclat impur ciselés par quelque joaillier fou ; personnages vêtus des atours les plus excentriques arborant les poses les plus extravagantes. Ce Devil May Cry 4 est un véritable hommage aux dieux de la démesure. Le beat-them-all de Capcom affiche donc ses préférences esthétiques sans complexes, épaulé par une bande-son aux accents infernaux, dans le plus pur des styles Metal. Insolent ? Assurément. Provocateur ? Sans le moindre doute. Mais aussi et surtout terriblement charmeur.

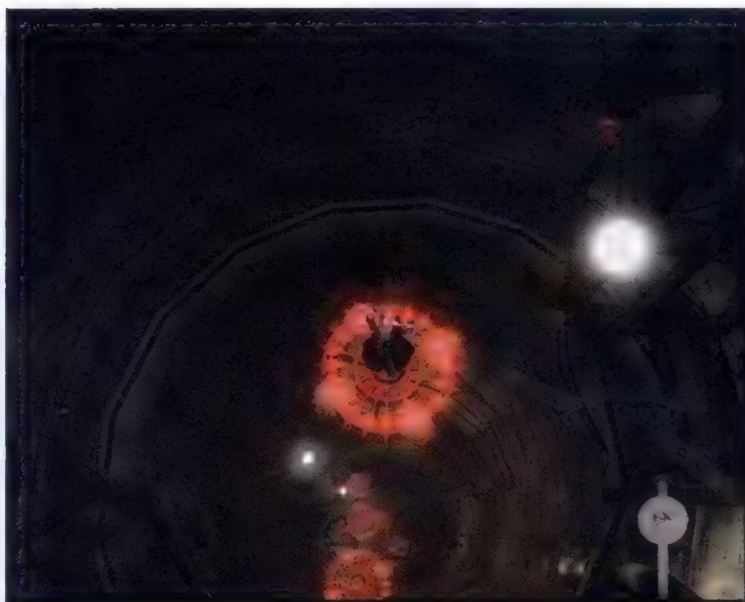


Barock n' roll

Un charme que l'on retrouve donc dans les graphismes, mais également dans le système de combat. Parce que les Devil May Cry ne seraient rien sans leurs formidables chorégraphies offensives, ce quatrième opus ne met pas moins de trois armes à votre service pour créer le plus somptueux des ballets : l'épée, le pistolet et le bras démoniaque. La première vaut pour la mélodie principale. L'épée virevolte en tous sens, passant d'un ennemi à un autre, parcourant l'espace de jeu d'éclairs bleutés et rouge feu. Que ce soit les attaques basiques ou les coups spéciaux, aucun mouvement n'est laissé au hasard, chacun ayant sa place dans la danse martiale initiée par le joueur. C'est alors au pistolet d'ordonner le tempo. Idéal pour reprendre son souffle entre deux attaques, le flingue fait peu de dégâts, mais suffit pour ouvrir une brèche ou déstabiliser l'adversaire. Quant au bras démoniaque, il sert à attirer les démons au corps à corps pour les broyer à mains nues, grâce à un nouveau pouvoir baptisé Devil Bringer. Puissant et sobre à la fois, ce troisième type d'attaque vient parfaitement compléter l'ensemble et permet de composer la plus baroque des symphonies. Une composition étoffée de nombreux petits plus qui, mis bout à bout, font résolument la différence.

Une pédagogie du diable

Vous l'avez compris, Devil May Cry 4 offre des combats alliant technique et somptuosité. Mais ce qui fait vraiment sa force – et lui assure de pouvoir plaire à un très large public – est sa capacité à valoriser les actions du joueur en dépit des circonstances. Échec ou réussite, vie ou mort, le beat-them-all de Capcom offre dans tous les cas la possibilité de se dépasser, de faire mieux, encore et encore. Des combats à dix contre un ? Des boss titanesques à affronter ? Pas de problème, rien n'est assez dangereux pour le joueur, qui perdra peut-être la première fois, la deuxième ou la troisième, mais qui à la quatrième reviendra, après avoir trouvé la faille, et prendra la plus écrasante des revanches. Combat après combat, on accumule en effet des points de sang et de compétence qui permettront d'acheter de nouveaux items et de nouvelles compétences.

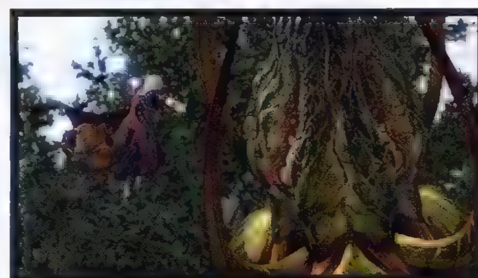


Même les tremplins sont hypes dans DMC !



Un Nero avec des burnes

Vous connaissez Dante, personnage principal de la série, démon passé dans le camp des gentils et bien décidé à protéger l'humanité. Cet épisode voit aussi l'apparition d'un nouveau héros, dont le joueur aura la charge dans la première moitié du jeu. Il s'agit de Nero, et pour faire simple, il n'est ni plus ni moins un clone du premier, dans sa version pré-pubère. Même costume donc, même couleur de cheveux, seule change l'épée (mécanique !) et quelques autres menues surprises que je vous laisse le plaisir de découvrir.



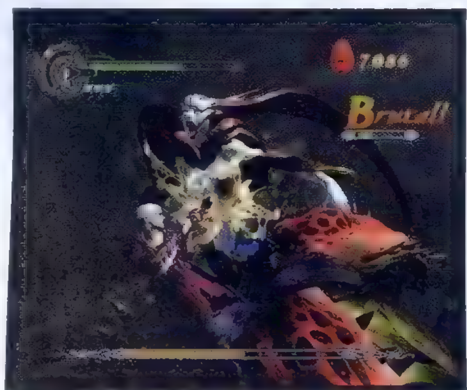


Combat après combat, on apprend à mieux maîtriser ses coups et à mieux utiliser les ressources du décor (les items de vie principalement). Comme chez ses prédécesseurs, Devil May Cry 4 ne crée donc jamais de sentiment d'échec. Si recommencer un niveau, c'est s'avouer vaincu, c'est aussi la possibilité d'investir les points récoltés pour devenir encore plus fort, rapide ou résistant. On apprend alors à perdre sans remords, peut-être même un certain sens de fair-play, chaque échec avoué étant en quelque sorte récompensé. Tel est le donc fighting spirit de la série et l'autre grande raison de son succès.

Le démon du jeu

Reste à évoquer le troisième point fort de ce quatrième opus : sa générosité. Si certains accuseront le développeur de fainéantise, sous prétexte que la seconde moitié du jeu ne fait que recycler les niveaux de la première partie, si certains grogneront contre l'absence de réelle différence au niveau du gameplay, il n'en reste pas moins que Devil May Cry 4 combine deux qualités rares : un haut degré de finition, y compris pour cette version PC ; et une durée de vie plus que conséquente, renforcée par une rejouabilité hors du commun. Avec ses deux personnages jouables (voir encadré), ses différents niveaux de difficulté, son florilège de coups à débloquer, ses niveaux secrets et son système de notation (basé sur la beauté des coups, l'usage ou non de continus et la rapidité à finir le niveau), le soft de Capcom n'a rien du titre qu'on maîtrise en dix heures de jeu. Pour dompter la bête, il faudra y revenir encore et encore, jusqu'à devenir soi-même un véritable démon du jeu. Ajoutez à cela des combats de boss inoubliables couplés à des cinématiques non moins classieuses, et vous comprendrez que ce nouvel opus est un véritable bijou. À posséder (et être possédé) de toute urgence, d'autant que pour une fois, l'éditeur nippon a pris la peine de soigner son portage PC.

Tuttle



La revanche sur Vipère. Comme elle va prendre cher !

En Deux Mots

Devil May Cry a-t-il signé un pacte avec le diable pour obtenir la jeunesse éternelle ? Sans doute, tant la série, épisode après épisode, semble gagner en fraîcheur et en spontanéité. Certes, il s'agit bien d'une illusion : ce quatrième opus n'invente quasiment rien, se contentant de suivre fidèlement le modèle de fabrique de la série. Mais qu'importe au final, car à défaut d'être original, Devil May Cry 4 vous hissera aux sommets du fun, pour une des expériences les plus jouissives de l'année.

- + Terriblement jouissif
- + Tout est dans le style !
- + Les boss
- + La rejouabilité
- − Le scénario
- − Un peu tardif comme portage !

8	Technique
8	Artistique
8	Intérêt



LA PRESSE JEUX VIDÉO AUSSI A SES MARRONNIERS, ET PRO CYCLING MANAGER EN FAIT PARTIE. CETTE ANNÉE ENCORE, LES FRANÇAIS DE CYANIDE, FORTS DU LABEL « TOUR DE FRANCE », REVIENNENT NOUS FAIRE LE MAILLOT… JAUNE.

Pro Cycling Manager

MAILLOT VERT

Le Tour de France 2008

TOUT PUBLIC	16 INTERNET
	CPU 2,2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
	Focus Home Interactive
	Cyanide/France
	en français

Cyanide a fait de gros efforts cette année pour que les temps de chargement soient réduits à leur minimum, et c'est une réussite. Sinon, le jeu connaît quelques saccades inexpliquées pendant les courses, mais rien d'alarmant.

Prêt à assumer le rôle de manager d'une des 65 équipes officielles inscrites à l'UCI ? Alors enfilez votre plus belle casquette Ricard et commencez à réviser vos plannings d'entraînement, vos coureurs doivent être au top de leur forme durant toute la saison. Ne lésinez pas sur les stages pour renforcer leur endurance ou leur vitesse parce que plus l'équipe choisie au démarrage est prestigieuse, plus les objectifs de fin de saison seront ambitieux. Une fois convenablement entraînés/rasés/dopés, inscrivez-les dans les courses qui vous paraissent les plus importantes.
Pendant les étapes, à vous de fatiguer les adversaires avec vos baroudeurs et vos puncheurs avant de les achever avec vos sprinteurs.

Le petit vélo du bonheur

Là encore, la bête est facile à manier, mais il faut quand même accumuler pas mal d'heures de jeu avant de commencer à remporter des victoires. Un des points noirs de cette nouvelle mouture concerne les caméras, qui s'obstinent à adopter des positions complètement imbuvables. En gros, on a le choix entre une vue au ras de la piste sur une moto France Télévision ou celle qui nous embarque dans un hélicoptère à 300 mètres au-dessus de la course. Et, comme il est impossible de contrôler soi-même les mouvements de caméra, il est bien difficile de lancer certains ordres suffisamment vite, tels que déclencher une contre-attaque sur un coureur qui s'échappe par exemple.
En plus des habituelles courses sur route, on retrouve cette année trois types d'épreuves sur piste (Vitesse individuelle, Keirin et Course éliminatoire). C'est certes plus réaliste, mais plus chiant qu'un cours de maths appliquées sur une aire d'autoroute. Tout ce que vous avez à faire est de déplacer le curseur d'effort pendant les quelques minutes que dure la course.
Je vois la fin de la page qui arrive à toute vitesse alors je vais conclure par une bonne accolade dans le dos des développeurs qui signent, cette année encore, la meilleure simulation sportive du genre – en même temps, c'est un peu la seule…

fou





Pro Cycling Manager version 2008 nous revient un peu plus beau et plus accessible que son aîné. Le fan de vélo devrait y trouver son compte, et les autres une bonne introduction au monde du cyclisme.

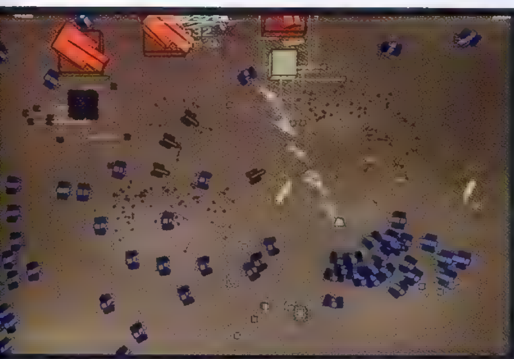
+ La licence officielle
+ Compréhensible
+ Graphismes améliorés
−

7	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Everyday Shooter

SHMUP MÉLODIQUE

DARWINIA, FLOW, AQUARIA : VOUS L'AVEZ REMARQUÉ, LE JEU INDIE EST ACTUELLEMENT EN PLEINE EFFERVESCENCE. C'EST AUJOURD'HUI AU TOUR D'EVERYDAY SHOOTER D'ENTRER EN LICE ET DE MONTRER QUE, EN MATIÈRE DE SHOOT-THEM-UP, NUL BESOIN D'UNE GRANDE ÉQUIPE POUR FRAPPER FORT ET JUSTE.


Plus le niveau est difficile, plus vous marquez de points rapidement. Et plus vous marquez de points, plus vous gagnez de vies supplementaires.

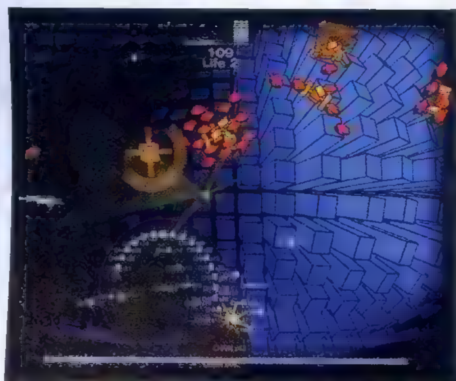
Que ce soit le cinéma, la peinture ou encore le roman, c'est à chaque fois par un retour rétrospectif que les choses sérieuses commencent. Everyday Shooter n'est peut-être pas le premier jeu à esquisser ce type de geste, mais il est sans doute le seul à le faire avec autant d'élégance. Une élégance à conjuguer sous l'angle du plaisir visuel, sonore et ludique. Trois aspects agencés de la plus complémentaire des manières, en guise d'hommage à tout un pan de la culture pop. Sur le plan visuel, le shoot-them-up de Jonathan Mak emprunte beaucoup aux jeux de la Kenta Cho, ces shooters gratuits caractérisés par des graphismes abstraits. L'influence de Rez se fait également sentir, cette fois-ci, sur le plan musical. Comme dans ce dernier, les actions du joueur ont une influence sur la bande-son, chaque explosion générant de nouveaux effets sonores. Quant au gameplay, il se place dans la lignée des grands classiques : Llamatron ou Asteroids. Entendez par là que l'on déplace son vaisseau à l'aide des flèches du clavier et que l'on tire en pressant les touches Z, Q, S ou D. Mais c'est bien dans l'agencement des niveaux que les filiations d'Everyday Shooter se révèlent avec le plus de force : Earthworm Jim, Warning Forever, Porco Rosso ou Command & Conquer, chaque niveau de jeu est conçu comme un hommage, sous une forme bien souvent implicite. Au joueur de faire le travail d'interprétation nécessaire.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 1.7 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 32 MO**
ÉDITEUR **QUEASY GAMES**
DÉVELOPPEUR **QUEASY GAMES/ÉTATS-UNIS**
TEXTE **EN ANGLAIS** ET VOIX **-**





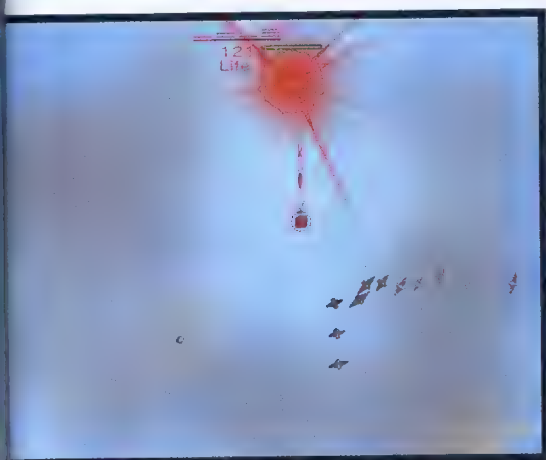

A chaque fois qu'un ennemi est detruit par enchainements, il laisse derriere lui un point blanc. Chaque point blanc ramasse ajoute un point a votre score final.

ToJam Thing

Everyday Shooter n'est pas le premier jeu de Jonathan Mak. En vous rendant sur son site officiel [illegible], vous découvrirez quelques autres perles, totalement gratuites qui plus est. Je vous conseille chaudement d'essayer ToJam Thing, un shmup étrangement proche d'Everyday Shooter dans ses mécaniques de jeu.

Ondes de plaisir

Au total, Everyday Shooter comprend sept niveaux différents. Un nombre plus qu'honnête compte tenu du prix et de la qualité du soft. D'autant que, pour les découvrir tous, il faudra faire preuve d'une sacrée dextérité, tant la difficulté est au rendez-vous. Avec seulement trois vies en stock, survivre jusqu'à la fin du morceau de musique n'est pas une mince affaire, les vagues d'ennemis allant croissantes. Il est d'ailleurs vain de prétendre tous les éliminer : dans Everyday Shooter, le joueur ne dispose pas d'une grande puissance de feu. Plutôt que de tirer sur tout ce qui bouge, il faut commencer par analyser le niveau et trouver LE principe qui permet d'éliminer les ennemis par vague. Dans le premier niveau, il faut ainsi se concentrer sur les vaisseaux jaunes qui, lorsqu'ils explosent, créent une série d'ondes capables de se répercuter d'ennemi en ennemi. Une fois le mécanisme assimilé, il est alors possible d'élaborer des combos particulièrement dévastateurs. Si le « secret » du premier niveau est facile à percer, il en va autrement des suivants,


Sobre, élégant, classieux.


J'aurais vraiment dû suivre les cours de bio au lycée.

offrant tableau après tableau un challenge supplémentaire. C'est là toute la force d'Everyday Shooter dissimulant, sous les apparences les plus simples, une profondeur insoupçonnée.

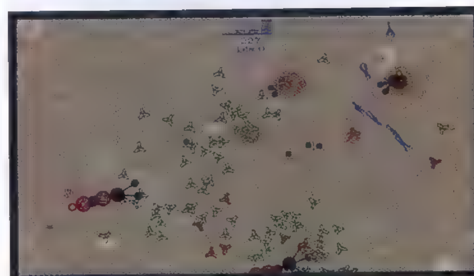
La rejouabilité est un art

Sept niveaux tous différents les uns des autres, un système d'effets dominos passionnant à maîtriser, une jouabilité exemplaire de simplicité : ces éléments suffisent à eux seuls pour faire d'Everyday Shooter un titre incomparable. Le lauréat 2007 du meilleur game design à l'Indépendant Games Festival a bien d'autres atouts en poche, à commencer par la possibilité d'acheter des vies supplémentaires grâce aux points marqués au cours des parties. Une manière intelligente de réguler la difficulté du jeu, également compensée par la possibilité de débloquer des niveaux pour les essayer à part. Quant aux amateurs de challenge, ils s'amuseront à faire et refaire chaque niveau jusqu'à trouver le timing qui leur permettra de vaincre le boss associé, un défi pas si évident, la fin de la musique signant également la fin du niveau ! En guise de récompense, ils pourront alors débloquer de nouveaux filtres visuels, histoire de renouveler l'expérience graphique de ce titre hors du commun.

Un peu de technique

Parfaitement fluide, dépourvu du moindre bug, Everyday Shooter a de quoi faire honte à ses frères les plus ambitieux. Si l'on peut regretter qu'aucune version ne soit disponible en dehors de Steam, on se réjouit, en revanche, de la faible place que prend le soft sur le disque dur. Inutile de le préciser : le soft tourne parfaitement sur n'importe quel type de machine.




Sans doute un des niveaux les plus difficiles à appréhender.

Y a du riff HIFI dans l'air

Quand on sait qu'Everyday Shooter a été réalisé par une seule et unique personne, et sans grandes ressources financières, on se dit que l'avenir du gaming n'est peut-être pas là où on croit. Oubliez les superproductions AAA, l'espace de quelques heures, quelques jours, quelques mois, et découvrez une autre manière de concevoir le jeu vidéo. Une manière qui n'a rien d'intello ou de branchouillarde, mais qui tente tout simplement de revenir au cœur du fun, de redonner aux joueurs ce que bon nombre croient avoir perdu : la possibilité de s'émerveiller à nouveau, tout simplement.

Tuttle

Où l'acheter ?

Tout simplement via Steam http://steampowered.com, pour à peine une demi-douzaine d'euros ! Elle n'est pas belle la vie ?

Geometry Wars

Dans le même genre, je vous invite à découvrir l'excellence Geometry Wars. Le soft est disponible sur Steam pour 2 euros et repose sur un principe analogue. Très addictif, particulièrement bluffant au niveau esthétique (si vous aimez les designs abstraits), inutile de dire qu'il s'agit d'une vraie référence.

TIPS | JEU

Votre vaisseau se déplace beaucoup plus vite lorsque vous ne tirez pas. N'hésitez donc pas à cesser le feu pour vous enfuir, plutôt que de vous entêter dans une mauvaise passe.

En Deux Mots

OUTRE SA GRANDE ORIGINALITÉ, EVERYDAY SHOOTER BRILLE PAR L'EXCELLENCE DE SA FINITION. DOTÉ D'UN GAMEPLAY À LA FOIS SIMPLE ET SOIGNÉ, IL FAIT PARTIE DE CES JEUX VERS LESQUELS ON REVIENT RÉGULIÈREMENT, SANS JAMAIS VRAIMENT S'EN LASSER. UNE FORT BELLE SURPRISE, QUI CONFIRME L'IMPORTANCE DE STEAM POUR TOUT JOUEUR PC QUI SE RESPECTE.

+ Les effets dominos
+ La beauté des niveaux
+ La qualité de l'ergonomie
+ Modifier la mélodie en tirant sur les ennemis
+ Le prix
− Trop difficile ?

TECHNIQUE	7
ARTISTIQUE	9
INTÉRÊT	8

AVEC UN COURS D'ACTION À ENVIRON 1,50 DOLLAR, ET DES GESTICULATIONS BOURSIÈRES DE LA PART D'INFOGRAMES POUR SOUTENIR SA RÉCENTE ACQUISITION, ATARI JOUE GROS AVEC ALONE IN THE DARK. UNE LICENCE ENCORE (UN PEU) PRESTIGIEUSE POUR UN TITRE ANNONCÉ À GRANDS RENFORTS D'ARGUMENTS TECHNIQUES ET MARKETING… POUR QUEL RÉSULTAT ?



Le feu est l'acteur principal de ce nouvel Alone, illuminant les décors en même temps qu'arme fatale…

Alone in the Dark

MÊME PAS PEUR



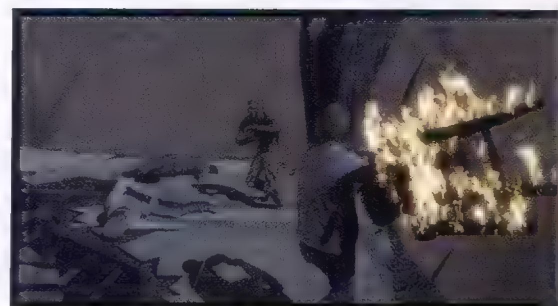
Quelques boss viendront évidemment vous barrer la route. On leur accordera un design généralement réussi.



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 2,8 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO, ESPACE DISQUE DUR 8 GO
ÉDITEUR ATARI
DÉVELOPPEUR EDEN GAMES/FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Un système de propagation du feu jamais vu, « Un découpage en épisodes inédit », « Un titre qui pousse la Xbox 360 dans ses retranchements »… Atari nous a vendu Alone in the Dark de bien des façons, et lourdement insisté sur tous ses aspects innovants. Ce qui est certain, en tout cas, c'est que le jeu a été pensé pour la console à la base, et ça se sent. Ainsi, autant le préciser tout de suite, sans pad 360, point de salut. Il vous faudra absolument utiliser cet instrument nacré aux touches joliment colorées pour profiter correctement du bébé d'Eden Games, qui fait grand cas, notamment, de l'utilisation des sticks analogiques. Petite précision en passant : dans les options, pour que ce dernier soit reconnu, il faut remapper une touche (n'importe laquelle) en l'associant à un bouton du controller.
Le jeu demande alors si vous voulez utiliser un pad 360 (oui !) et configure tout automatiquement. On a vu plus instinctif…



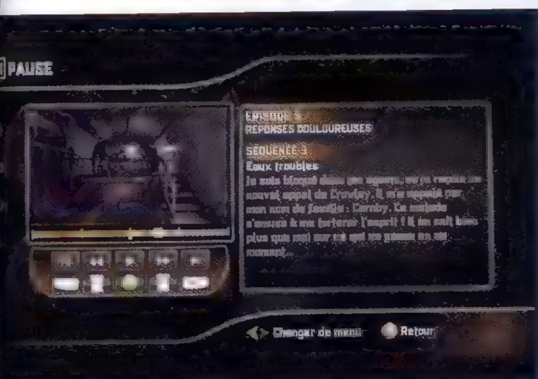


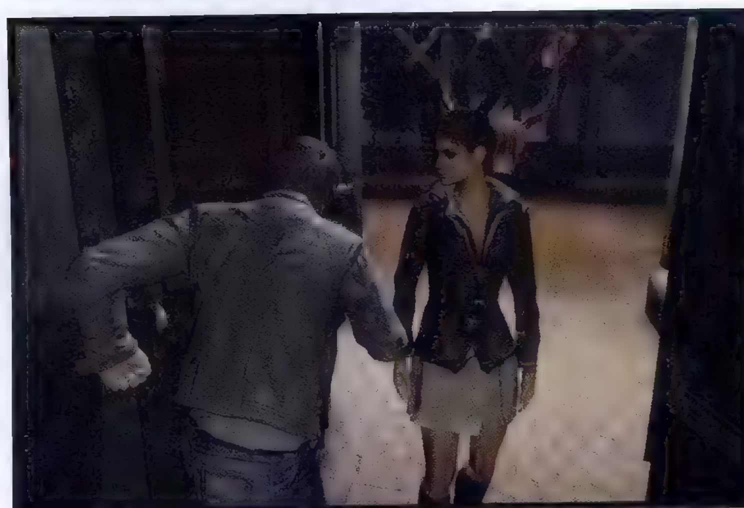
Les puzzles du jeu sont généralement simples. Ici, il faut déplacer des cadavres pour faire contrepoids, et éviter qu'une épave de bus ne bascule dans le vide…

Même les murs sont dangereux…

Fidèle à son éternelle atmosphère teintée de surnaturel, Alone in the Dark met en scène un Edward Carnby relooké, visage mature et cheveux au vent, confronté à des phénomènes paranormaux d'une ampleur jamais vue dans la série jusqu'à présent : forces démoniaques capables de faire s'effondrer des immeubles et de provoquer des tremblements de terre, fissures géologiques mystérieuses qui « avalent » les êtres humains avant de recracher

Le système d'épisodes et de saut de chapitres, s'il ne fait pas l'unanimité, a au moins le mérite de beaucoup faire parler de lui.





« On se fait bouffer la tête par des suceurs de sang, mais surtout, te pousse pas cocotte ! » Alone, c'est aussi ce genre de choses...

des monstres, apparition subite de créatures carnassières ou empoisonneuses à l'apparence cauchemardesque...
Amnésique, Edward devra, avec l'aide de quelques personnages secondaires, comprendre le rôle qu'il a à jouer au milieu de cette apocalypse moderne, tandis que Central Park, lieu où se déroule toute l'action, se transforme en antichambre de l'enfer. Un scénario raisonnablement tordu qui habille en tout cas un titre aux multiples facettes, entre phases de course, séquences plate-forme, combats au corps à corps ou à distance (on hérite de la visée assistée façon console), puzzles (souvent très simples), etc. Précision utile : plus jeu d'action que survival horror, Alone in the Dark, finalement, ne joue guère sur le registre de l'angoisse et ne fait, dans le fond, absolument pas peur...

« Précédemment dans Alone in the Dark »

Option inédite et polémique, le découpage du jeu en huit chapitres, eux-mêmes divisés en plusieurs parties auxquelles on peut accéder automatiquement, ne convainc pas tout le monde. Il faut dire que, sous prétexte qu'un grand nombre de joueurs ne finissent pas les jeux qu'ils achètent – à la limite ça les regarde –, Eden Games incite grandement à la facilité. Combien seront-ils, ces gamers indolents, à refuser de se donner la peine de recommencer une séquence un peu retorse ? Surtout que le système de checkpoints, assez mal foutu, oblige à se retaper des passages que l'on n'était que trop heureux d'avoir réussi à franchir.



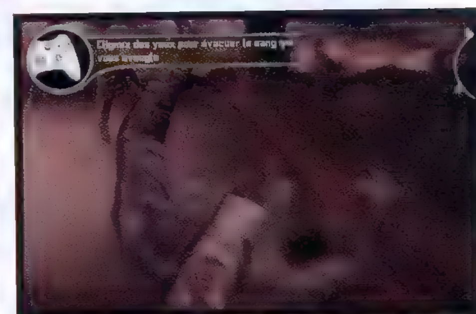
La scène des « vampirz », qui se collent à votre voiture et battent de leurs petites ailes pour soulever le véhicule est épouvantablement... ridicule.

Securom, un ami pour la vie ?

On aurait aimé que le gameplay d'Alone profite d'un soin égal aux efforts consentis pour sa protection... Ici, après l'installation, un code d'activation vous est réclamé, soumis à vérification via Internet, et la protection Securom physique du DVD prend le relais avant que le jeu ne se lance. Une procédure contraignante, qui rappelle la polémique autour de BioShock. Notez qu'une activation manuelle du jeu est possible hors ligne (voir [illegible])... mais elle nécessite tout de même de se connecter à Internet pour récupérer un « unlock code ». Au moment où j'écris ces lignes - à la sortie du jeu en France -, le jeu peut être installé et activé sur deux machines en même temps au maximum. Pour l'utiliser sur une troisième, il faut procéder à une désinstallation (en étant connecté à Internet : la « révocation » du code d'activation est automatique et ce dernier peut alors servir une nouvelle fois). Autant de manipulations imposées et de limitations qui risquent de ne pas être accueillies d'un très bon œil par les joueurs, la qualité générale du jeu n'incitant pas, de surcroît, à l'indulgence...

Un peu de technique

Bonne nouvelle : Alone n'est pas outrageusement gourmand, et tourne convenablement sur des machines moyen de gamme. Mauvaise nouvelle : le jeu est bugué. Par exemple, chez moi, le premier « script-cinématique » du jeu, au tout début (on monte un escalier escorté par un bad guy qui disparaît dans une effusion de sang) n'a pas fonctionné à plusieurs reprises. Après m'être fait tabasser à mort, coincé contre un mur, cinq ou six fois de suite, il s'est activé presque miraculeusement...



Vous pouvez être aveuglé en vue FPS (poison, sang...), mais passez en troisième personne, et hop, le problème est réglé. Pratique !

Désireux tout de même de ne pas proposer une expérience interactive limitée à une navigation entre chapitres habillée de résumés façon séries TV, Alone in the Dark oblige tout de même le joueur à terminer un certain nombre de séquences avant de lui ouvrir l'accès aux derniers chapitres. Une option en tout cas jamais vue jusqu'alors dans un jeu vidéo, et qui interpelle : l'idée sera-t-elle reprise par d'autres, à l'avenir ?

La fête du script

Alone in the Dark est une vraie superproduction. Une de celles qu'on voit tourner en boucle dans les magasins de jeux vidéo, et qui dévoile pendant sa démo de nombreuses phases de jeu impressionnantes. D'abord le feu, sur lequel on s'est tant enthousiasmé, est un atout majeur du titre : les flammes sont superbes, elles se propagent plus ou moins vite selon la nature des matériaux...
Du beau boulot, vraiment. Le système de combinaison des armes est également intéressant : mixez une bouteille d'alcool et des munitions pour faire des balles incendiaires, associez aérosol et briquet pour disposer d'un (mini) lance-flammes, utilisez de l'adhésif sur un objet pour le faire coller à une surface... Il y a de l'idée. Le téléphone que vous portez, et qui sert aussi bien de GPS qu'à consulter une foule de messages (importants pour saisir le background), est également appréciable. Enfin,



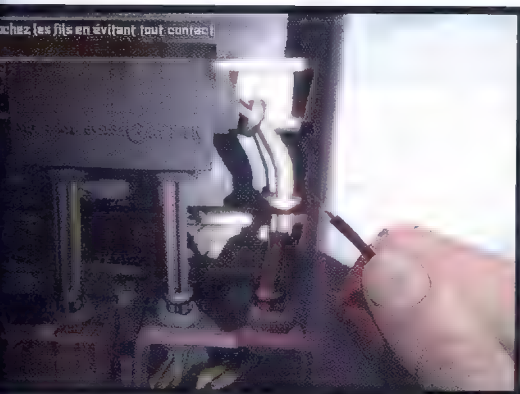
Des idées de mise en scène, il y en a, et plein. Comme celle où Edward se retrouve comme absorbé par la terre, et brinquebalé en tous sens.



Alone in the Dark fait profiter le joueur d'une mise en scène on ne peut plus spectaculaire, soutenue par des thèmes musicaux parfois grandioses, notamment lorsqu'interviennent les fameux chœurs du « Mystère des voix bulgares ».
Les amoureux d'explosion et de grands mouvements de caméras censés habiller l'action seront aux anges. Il faut bien en être conscient tout de même : Alone tient autant du jeu vidéo que du spectacle passif, tandis que s'enchaînent scripts et cinématiques. Ici, ce que l'on désire avant tout, c'est raconter une histoire. De bonnes idées et une réelle volonté de bien faire, donc, mais qui ne suffisent pas à faire un grand jeu...

4 ans de développement, pourtant...

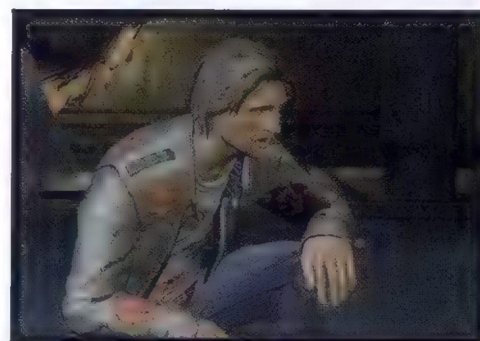
Selon toute vraisemblance, Alone in the Dark est un jeu pas encore tout à fait terminé, et en tout cas pas franchement optimisé. Le diable est dans les détails : imprécision évidente dans les déplacements ; blessures de Carnby ridicules à y regarder de près (ce sont des textures mal intégrées de peau abîmée qui apparaissent à différents endroits sur ses vêtements « déchirés ») ; usure inutile et gonflante des piles de la lampe torche ; gestion lourdingue de l'inventaire...





À cet égard, on notera par exemple que pour ranger son pistolet il faut :
1/ ouvrir l'inventaire,
2/ choisir le pistolet (qu'on voit dans son holster alors qu'on le tient à la main !),
3/ valider l'option « ranger » et enfin
4/ sortir de l'inventaire. Certes, avec l'habitude on fait ça vite, mais bonjour l'optimisation... Je passe sur les multiples angles de caméras pas toujours heureux, la conduite « savonnette » des différents véhicules, et même les vrais bugs, qui ne font franchement pas sérieux pour un jeu sorti dans le commerce (voir encart technique). Car le vrai problème d'Alone in the Dark, finalement, est tout entier concentré dans son gameplay, affreusement lourd et approximatif quelles que soient les phases de jeu, qui fait que l'on se bat plus souvent avec les commandes que contre un level design volontairement tortueux, ou des ennemis aux tactiques d'approche et d'agression sans finesse. Comme si le système de saut de chapitres, finalement, avait été développé pour des raisons inavouables...

Chris



En Deux Mots

On s'attendait, avec Alone in the Dark, à un blockbuster du jeu vidéo ; on se retrouve devant un titre moyen, riche de fulgurances de mise en scène et dans lequel on sent une vraie volonté de bien faire, mais qui échoue dans à peu près tous les compartiments de jeu : combats imprécis et sans punch, phases de conduite décevantes, maniabilité rigide... On comprend mieux pourquoi Atari n'a pas distribué de version du jeu en avance aux journalistes presse et Internet, et préféré le laisser sortir, vierge de toute critique, dans le commerce.

- \+ Le feu et son système de propagation
- \+ Mise en scène spectaculaire
- \+ Les musiques
- − Maniabilité par trop rigide et approximative
- − Caméras pas toujours top
- − Manifestement pas terminé (bugs)

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT







LEGO Indiana Jones

FOUILLE-MOI

La Trilogie Originale

TOUT PUBLIC

CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
LucasArts Entertainment
Traveller's Tales/ Grande-Bretagne
en français -

Après une galaxie lointaine et avant Gotham City, c'est au tour de la planète bleue des années 30 d'être changée en briques. Alors on met son feutre, on entrouvre sa chemise et on botte le cul des naz... euh, des LEGO méchants.

Le concept, vous l'avez connu avec LEGO Star Wars : c'est celui d'une licence cinématographique à laquelle personne n'a pu échapper ces vingt dernières années et qui s'accommode d'un habillage LEGO, histoire de s'assurer de la sympathie des enfants et des parents. Une sorte d'hommage parodique, adapté pour l'occasion aux particularités physiques des célèbres briques danoises. C'est cette fois au tour de l'archéologue préféré de ces dames, Indiana Jones, que vous avez pu retrouver récemment dans les salles obscures, de se plastifier, le temps de ses trois premières aventures. Sur les traces de l'Arche de l'Alliance, des pierres de Shankara ou du Graal, vous traverserez des niveaux mêlant action, puzzles et plate-forme, en détruisant joyeusement décors et personnages en briquettes, en exploitant les talents individuels de votre équipe d'aventuriers pour progresser et en reconstruisant des maquettes éparpillées au sol. Tout ça, sur les mélodies héroïques de John Williams. La mécanique est bien huilée, à défaut de surprendre...

Poussé à fond sur un Core 2 Duo 6600, avec une petite X1900XT et 2 gigas de RAM, Indy n'a jamais chancelé. Pas un seul instant. On imagine bien que, malgré un moteur pas extraordinaire, une config un peu plus balèze que le minimum recommandé sera nécessaire pour un certain confort visuel.

Tu triches, Docteur Jones !

Alors, bien sûr, il y a dorénavant des objets à ramasser, comme la pelle pour déterrer ou la clef anglaise pour réparer. On pourrait également parler du célèbre fouet de l'aventurier, très présent et ô combien utile pour franchir les précipices. Et comme précédemment, chaque protagoniste y va de sa petite aptitude : déchiffrer les hiéroglyphes, se faufiler dans les petits espaces, briser le verre en criant, tirer au lance-roquettes, etc. Autre nouveauté, certains souffrent de phobies (araignées, serpents...) les empêchant d'avancer. Tout cela oblige, une fois de plus, à alterner entre les membres du groupe pour avancer, ou nous fait dépendre d'un camarade si l'on joue – et c'est conseillé – en coopération. Malgré toutes ces petites retouches, l'expérience se révèle encore beaucoup trop semblable à celle de ses aînés. On y retrouve d'ailleurs les mêmes défauts : un gameplay imprécis, une caméra fixe souvent mal située, un terrible manque de pêche et, surtout, un challenge... absent. Mine de rien, les énigmes super-faciles à répétition et l'absence de Game Over (on réapparaît immédiatement après une mort, le score diminué), ça n'aide pas trop à se sentir dans la peau du professeur Jones, fut-elle en plastique.

me

Les geeks nostalgiques et les enfants en bas âge trouveront là un passe-temps agréable. Les autres, un jeu sans surprise, surfant avec plus d'opportunisme que de génie sur le succès de LEGO Star Wars.

+ Rigolo en coop'
+ Cet esprit LEGO, c'est mignon
–
–

5	Technique
6	Artistique
6	Intérêt



En hommage à Star Wars ? Ou bien est-ce l'inverse ?

S'il y a bien un genre qui a la peau dure, c'est le point n'clic. Sam and Max, So Blonde, Zack & Wiki : pas de doute, il s'agit bien là d'un véritable retour en force. Chose plus surprenante encore, ce coming back n'a rien d'une révolution. Avec ses graphismes marqués par la nostalgie de la 2D pure, ses mécaniques de jeu sculptées dans du vieux chêne et sa musique pensée comme un ornement, Perry Rhodan est plus à l'aise que n'importe qui. Car, voyez-vous, Perry Rhodan est un grand nostalgique. Un penchant en parfait accord avec sa propre mission : faire découvrir aux ludophiles un héros venu du fond des âges de la science-fiction, le vénérable Perry Rhodan. À en juger par la réaction de mes cobayes préférés – j'ai nommé ces chers Sundin et Lucky – rares sont les gamers, vivant sur cette planète, à se souvenir de Perry Rhodan. Scandaleux, quand on sait que ce dernier sauva la galaxie, l'humanité… et la gomina. Parce que, oui, n'ayons pas peur de le dire, Perry Rhodan fait partie de ces héros qui ne souffrent pas des changements de la mode. Pour eux, pour lui, la science-fiction a toujours eu 50 ans de retard… sur les années cinquante.



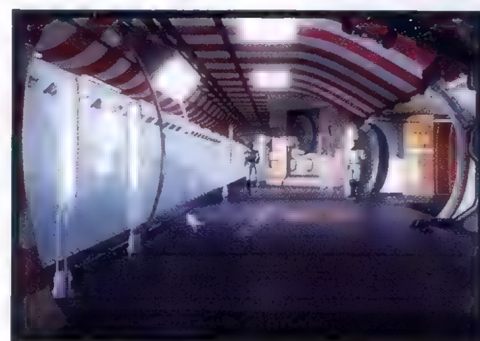
TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo**
ÉDITEUR **Deep Silver**
DÉVELOPPEUR **BrainGame Publishing**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

Perry Rhodan

PERRY EN LA DEMEURE

Le Mythe des Illochim



CONVAINCU QU'UNE BONNE IDÉE SOUS FORMOL VAUT TOUTES LES FRAÎCHEURS DE BAS ÉTAGE, LE POINT N'CLIC SE GARDE BIEN DE RENOUVELER SES BASES. EN PARFAITE CONCORDANCE AVEC CE COURANT, PERRY RHODAN CREUSE CE SILLON ET SE POSE EN VÉRITABLE PARANGON DU CONSERVATISME.



Certains décors ont oublié d'être moches.

Ça roule

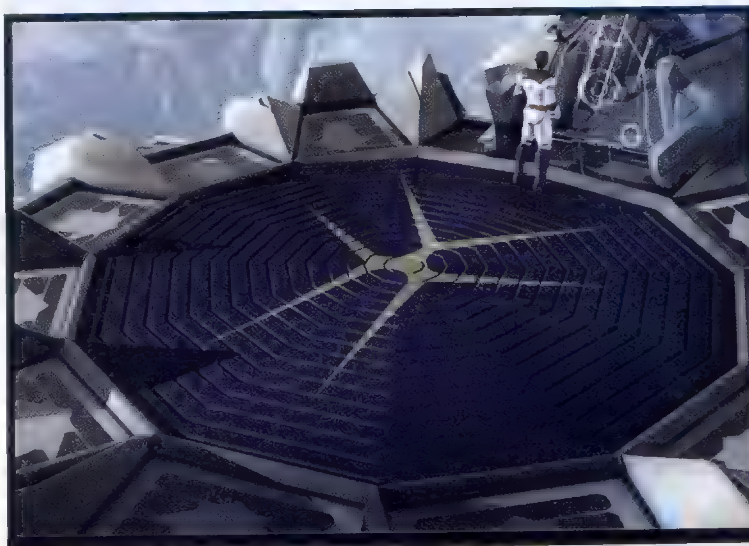
À bon entendeur… le jeu de BrainGame Publishing brille par bien des points, excepté le charisme des personnages. Vous voilà prévenu : si vous cherchez du glamour, allez plutôt farfouiner du côté de George Stobbart. Ici, on ne s'embarrasse pas de bonnes manières. On fait dans le point n'clic bien huilé, dans la logique, pas dans la faribole et le rocambolesque. Bon, à ce stade, j'ai bien dû faire fuir la moitié des lecteurs. Tant mieux, rien ne vaut une bonne douche froide pour savoir sur qui compter. Alors comme ça, vous êtes encore là ? La logique déductive, les cérébraux biscotos, ça ne vous fait pas peur ? Alors mettez le pied dans l'engrenage et redécouvrez le plaisir des énigmes qui tiennent debout, que l'on peut percer à force de raisonnements et non pas en cliquant à l'aveuglette sur l'écran. Eh oui, Perry Rhodan fait partie de ces jeux capables d'endosser les paris les plus incertains : il existerait encore des joueurs désireux de s'amuser avec leur cerveau, au moins une fois de temps en temps. Diantre, quelle audace, quelle impétuosité, me direz-vous ! Eh bien, pas du tout. Perry Rhodan a juste un cran de retard, mais c'est son décalage, son incapacité totale à se plier à l'air du temps, qui fait précisément toute sa force. Dépassé, décalé, démodé : Perry Rhodan est bien tout cela. Y jouer, c'est respirer une bouffée d'air pur préservé depuis vingt ans dans le bunker

secret d'un survivant de la Première Guerre. Ce n'est pas franchement dernier cri, mais ça procure à sa manière un agréable sentiment de tournis.

Scan cérébral

Quelques détails ? Commençons tout d'abord par le mode Scan. Si vous avez déjà joué à Tunguska, vous avez dû goûter aux joies de ce système qui, dans ce cas précis, m'avait justement horripilé. Révéler où se trouve le moindre objet interactif d'un seul clic avait quelque chose d'extrêmement agaçant. Les énigmes étant dépourvues de logique, on passait alors en revue chaque objet jusqu'à trouver le bon. Dans Perry Rhodan, ce genre d'astuce ne peut pas fonctionner pour plusieurs raisons : premièrement, parce qu'il faut souvent changer d'endroit, passer d'un écran à un autre ; deuxièmement, parce que réfléchir deux minutes est souvent très efficace, chaque puzzle étant conçu pour faire appel au bon sens. Résultat, scanner son environnement prend une nouvelle dimension. En appuyant sur la touche espace, on identifie tout de suite les éléments clés, pour ensuite les examiner et trouver la bonne solution. Rapidement, le joueur prend ainsi des habitudes de fin limier, débutant par une phase d'exploration rigoureuse, enchaînant sur la récolte d'infos avant de terminer par quelques tentatives de combinaisons.

Quand on sait que ce Perry sauva la galaxie, l'humanité… et la gomina.

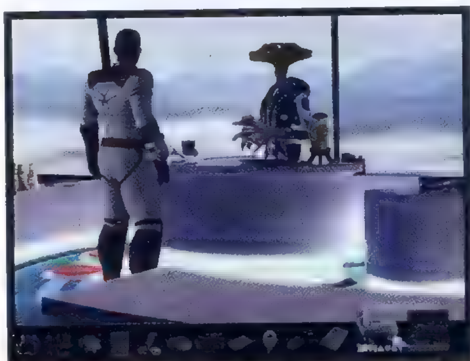


Un peu de technique

Pas de souci particulier au niveau technique. Perry Rhodan est bel et bien un vrai point n'clic et ne s'embarrasse pas de gros mots comme optimisation 3D, shaders ou bump mapping. Il s'agit d'un ouvrage sculpté à l'ancienne, agrémenté un peu maladroitement de quelques objets 3D. Ce n'est pas ça qui va faire ramer votre machine.

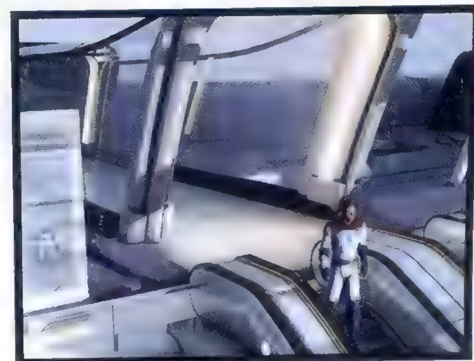


Regulierement, vous serez confronte a des epreuves de decryptage.

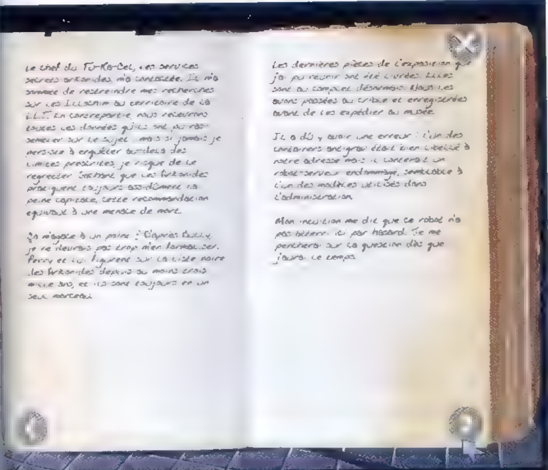


Dans le futur, les Bretons auront des têtes de crêpe.





Perry Rhodan, militant pour l'[illegible] des [illegible] gamers allemands.



Un gameplay bien «rhodé»

Pour le reste, Perry Rhodan se garde bien de se démarquer : barre de tâches où sont compilés les objets, interactions à la souris, découpage de chaque niveau en différentes zones et intrigues mêlant complots et artefacts oubliés. Derrière cette façade d'humilité sincère, le soft de Deep Silver se la joue pourtant téméraire quand il s'agit de proposer au joueur un terrain de jeu assez conséquent et de coupler le tout avec une difficulté allant crescendo. Fonctionnaire par nécessité, Perry Rhodan fait donc du zèle et nous propose au final une aventure riche en rebondissements et dotée d'une durée de vie bien corsée, accompagnée d'une ambiance sonore feutrée et surtout de décors conçus avec soin. Eh oui, cher lecteur, la boucle est bouclée ! Et si j'ai commencé ce test en me gaussant délibérément des personnages, j'ai plaisir à le conclure en soulignant qu'à défaut d'être plein de vie, l'univers de Perry Rhodan se pare d'un fort beau décorum.

[illegible]tle

[illegible]

ZAPPEZ LA CINÉMATIQUE D'INTRO ET DONNEZ-LUI UNE DEMI-HEURE POUR VOUS CONVAINCRE. SI LA RECETTE NE FAIT PAS EFFET, PASSEZ VOTRE CHEMIN. EH OUI ! AVEC PERRY, C'EST AUSSI SIMPLE QUE ÇA : RIEN NE VAUT UNE BONNE PETITE CONFRONTATION POUR SAVOIR SI VOUS ÊTES FAITS POUR VOUS ENTENDRE. PAS DE BEAUX DISCOURS, PAS DE BELLES PIROUETTES : ÇA PASSE OU ÇA CASSE.

- \+ **Généreux**
- \+ **Solide**
- \+ **Efficace**
- − [illegible]
- − [illegible]

TECHNIQUE	7
ARTISTIQUE	6
[illegible]	7



La vue interne est superbe mais... injouable.

SBK 08

JOE BARBARE TEAM

POURQUOI ROULER SUR QUATRE ROUES QUAND ON PEUT RESTER SUR DEUX ET MANQUER DE SE TUER À CHAQUE VIRAGE ? C'EST TELLEMENT PLUS SPECTACULAIRE NON SEULEMENT DU POINT DE VUE DU PILOTE MAIS AUSSI, ET SURTOUT, POUR LES SPECTATEURS.

TOUT PUBLIC — INTERNET TOUT PLEIN — LOCAL IP/IPX ENCORE TOUT PLEIN

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR MILESTONE/ITALIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

La dernière fois que j'ai roulé sur un engin à deux roues, c'était pendant mon adolescence, je venais d'acquérir une jolie mobylette Honda Camino bleu foncé sur lequel j'avais préalablement monté un pot d'échappement de ouf' qui devait bien me faire gagner 3 km à l'heure… et perdre la validité de mon assurance. Quelques accidents et vols planés plus tard, j'ai rangé l'engin dans un garage d'où il n'a plus jamais bougé et je me suis mis à Road Rash sur Megadrive. Voilà, j'ai bien posé les bases, vous constatez maintenant que la moto n'a vraiment pas le moindre secret pour moi. Me voici donc, le séant fièrement posé sur une chaise de bureau, en train de décortiquer la dernière production du studio italien Milestone. Souvenez-vous, les bougres nous ont déjà sorti des merveilles dans le genre avec les excellents Superbike et Superbike 2001 (je ne vous ferais pas l'affront de vous indiquer la date de sortie de ce dernier), de véritables simus de fous furieux pour passionnés. Ont suivi quelques titres plutôt



médiocres, de curieuses errances qu'on cherche encore à comprendre aujourd'hui. Mais cette fois, on nous l'a promis, on a droit à un jeu ultra-réaliste, ultra-génial, ultra tout ce que vous avez toujours rêvé de voir sans jamais oser le demander. Et après quelques tours de piste en mode Extreme, je vous garantis que, niveau exigence, on n'a pas affaire à un petit client.

Tête dans le guidon

La grande et première question à se poser quand on teste un jeu de ce style, c'est de savoir s'il est, ou non, réaliste. Alors hop hop hop, on arpente les couloirs de toutes les rédac', on tire des manches, on s'accroche désespérément à des mollets récalcitrants et on supplie tant qu'on peut, histoire d'avoir l'avis d'un initié. Une fois cette lourde tâche accomplie, on colle le malotru devant l'écran, on lui glisse un pad entre les mains et, passé les quelques mots ronchons communs à tous les aficionados des engins à deux roues (je vais encore me faire un tas de potes), il finit par vous dire ce que vous vouliez savoir. « C'est moche », « Le pilote est ridicule, on dirait un clown », « Tu m'as mis en mode simulation, là ? Ça glisse trop, c'est injouable ». Là, on commence à se masser sensuellement le ventre en se disant qu'avec la mauvaise impression de départ que nous a fait le titre, on a quand même super bien analysé le truc. Allez hop, on reprend la galette et on s'en retourne à son petit bur… « Hé, mais c'est pas mal en fait ! », « Regarde-moi ça, je suis sur la page des



Le didacticiel, c'est essentiel ! (j'aurais dû bosser dans la pub)



Ouééé, j'ai gagné !



Le brouillard, c'est pas pour les troui... non rien.

réglages, on peut vraiment influer sur tout », « Et en plus les conséquences de mes choix techniques se ressentent vraiment sur la piste », « J'ai l'impression de jouer à un des anciens épisodes de Superbike ». Eh merde.

Pour vous, les hommes

Effectivement, si le mode arcade de SBK 08 ne devrait pas intéresser grand monde en raison d'un pilotage franchement ennuyeux et offrant peu de sensations, l'aspect simu du titre change rapidement la donne. Les motos (officielles) du championnat adoptent toutes des comportements bien différents et il est possible d'effectuer des ajustements à la limite du déraisonnable. Vous voulez ajuster la tension de la chaîne ? C'est possible, et c'est un exemple parmi tant d'autres. En piste vous pourrez influer sur la position du pilote, utiliser les deux freins (avant et arrière) aux comportements bien distincts et vous viander cent cinquante mille fois lors des audacieuses sessions de tests de vos nouveaux réglages. Passé une phase d'apprentissage rigoureuse mais nécessaire, le plaisir de piloter arrive vite et celui de comprendre le fonctionnement de la machine prend vite le dessus sur l'aspect un peu rébarbatif des menus de settings. Pour autant, n'allez pas croire que n'importe quel débutant va prendre son pied sur ce jeu, il faut vraiment (mais vraiment) aimer la moto pour apprécier. En y réfléchissant bien, c'est plutôt une bonne nouvelle. D'autant qu'il faudra être assez tolérant sur certains aspects pour vraiment « rentrer » dans les courses et y prendre un maximum de plaisir. Et si vous voulez savoir pourquoi, il faudra attendre le prochain paragraphe.

Ahah, beurk

« Bon par contre je ne reviendrais pas là-dessus, c'est vraiment moche, on dirait un jeu d'il y a trois ou quatre ans ». Pas besoin de l'avis d'un spécialiste de la moto pour ça mais ça fait toujours plaisir d'avoir la confirmation que l'on n'a pas halluciné en trouvant le moteur 3D ultra daté et affichant des textures indignes de paraître ailleurs qu'au musée du mauvais goût. Visuellement, SBK 08 est à peine supportable et il faudra faire preuve de beaucoup de tolérance pour ne pas avoir envie d'y jouer les yeux fermés. Mauvaise idée d'ailleurs, vu la concentration que demande le jeu. Au chapitre des déceptions, on notera aussi une intelligence artificielle à la ramasse et à qui on met facilement quatre secondes au tour en mode simu. Il existe encore un niveau de difficulté supérieur (extrême), mais on commence alors à naviguer en pleine exagération. Le pilotage devient une épreuve de force et les adversaires ne nous lâchent plus. Et comme déjà signalé, les amateurs d'arcade peuvent passer leur chemin, tant l'ensemble reste bien trop austère pour plaire à ceux qui cherchent avant tout un maximum de fun lorsqu'ils prennent le pad en main. Qu'on se le dise, si SBK 08 saura, sans nul doute, trouver son public (et quel public !), le Race Driver GRiD de la moto n'est pas encore né.

Yavin



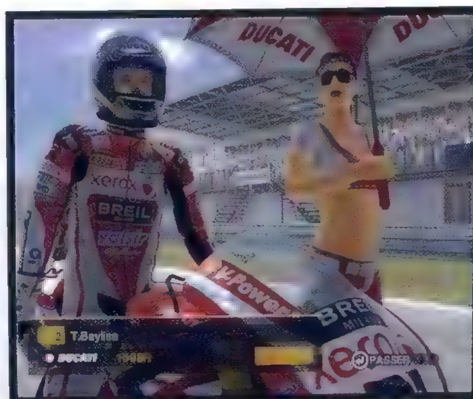
Monza, le circuit idéal pour apprendre à jouer.

Un peu de technique

Sur un Core 2 Duo équipé d'une carte graphique 8800 GTX, certains circuits se sont mis à ramer comme des petits fous pendant quelques toujours, la situation devenant plus tolérable par la suite. Les autres tracés n'ont jamais posé le moindre souci.



Je ne vois plus rien mais qu'est-ce que j'emballe.





ZzzzZzzzZ.

TIPS JEU

Si vous débutez dans le monde des simus, choisissez le circuit que vous trouvez le plus amusant et ne le lâchez plus jusqu'à en connaître les moindres recoins. À force de rouler sur le même tracé, c'est votre moto qui n'aura plus aucun secret pour vous.

En Deux Mots

Terriblement ennuyeux pour les amateurs d'arcade, SBK 08 est aussi terriblement pointu et devrait donc plaire aux vrais amateurs de moto et à eux seuls. Ceux-là trouveront un titre dans la veine des illustres Superbike et Superbike 2001.

- \+ Le pilotage très technique
- \+ Les réglages aux petits oignons
- \+ Des motos très différentes
- − Manque de sensations
- − Moteur 3D vieillot
- − Saccades sur certains circuits

5	Technique
5	Artistique
7	Intérêt



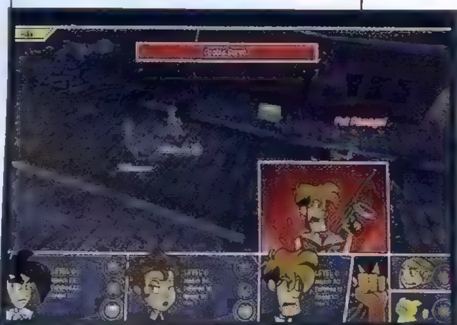
Une paire de ciseaux géants, un boulon gravé de runes étranges, une fiole de mazout, un xylophone, un bocal d'urine et une roue d'engrenage : voici le résultat de mes trois premières heures de jeu sur Penny Arcade. Pour tout vous dire, ça me fait une belle jambe. Récolter des pièces détachées aux quatre coins de New Arcadia, c'est pas vraiment mon problème. C'est vrai quoi ! Qu'est-ce que j'en ai à faire de cette histoire de robot destructeur ? Pourquoi devrais-je me taper ces aller-retour incessants entre chaque quartier, affronter des ennemis plus ennuyeux les uns que les autres et passer mon temps à récolter des items sans grande utilité ? Penny Arcade était censé m'amuser, me distraire, me procurer une bonne dose de fun. Je me retrouve à lutter contre l'endormissement en plein après-midi.

Sans valoir un Penny

En apparence, ce RPG avait de solides arguments pour séduire. Son univers et ses personnages, tout droit tirés de l'un des comics les plus en vogue du moment, Penny Arcade, auguraient de sacrées tranches de rigolade. Vous l'avez compris : j'attendais de l'audace et c'est de l'arrière-garde que l'on m'a servie au menu. Certes, l'humour est bien au rendez-vous et durant les premières minutes de jeu, on se prend plusieurs fois à sourire. Mais ce qui devait être l'atout maître du soft, le petit plus capable de nous faire pardonner les lacunes, pèche par son omniprésence et sa mauvaise intégration. Dès lors, le charme est rompu et les défauts de conception n'en apparaissent que plus impardonnables.
Nous voilà arrivés à ce moment fatidique où il faut choisir entre sortir le baume cicatrisant ou la hache du bourreau. Pour ce pauvre Penny, qui d'ailleurs n'en vaut pas un, j'ai bien peur de devoir retenir la seconde option. En choisissant de mêler 3D du pauvre et 2D en flash, le mariage de ces deux modes graphiques étant du plus mauvais effet, le soft de Hothead Games met sa propre tête sur l'échafaud. Et lorsqu'il ajoute à cela un système de combat tour par tour aussi rétrograde qu'apathique, il ne reste plus qu'à trancher. Un bien triste sort, pour un titre visiblement plein de bonne volonté, mais qui semble avoir été conçu à la manière d'une B.D. plutôt qu'un véritable jeu. Amen.

Tuttle

Les furies n'ont rien de transcendant.



IL NE SUFFIT PAS D'ÊTRE UN JEU INDÉPENDANT POUR SÉDUIRE. IL NE SUFFIT PAS D'ÊTRE TIRÉ D'UN COMICS À SUCCÈS POUR MARQUER LES ESPRITS. ET IL NE SUFFIT PAS D'ÊTRE EN VENTE À MOINS DE 15 EUROS POUR CONVAINCRE.



TOUT PUBLIC

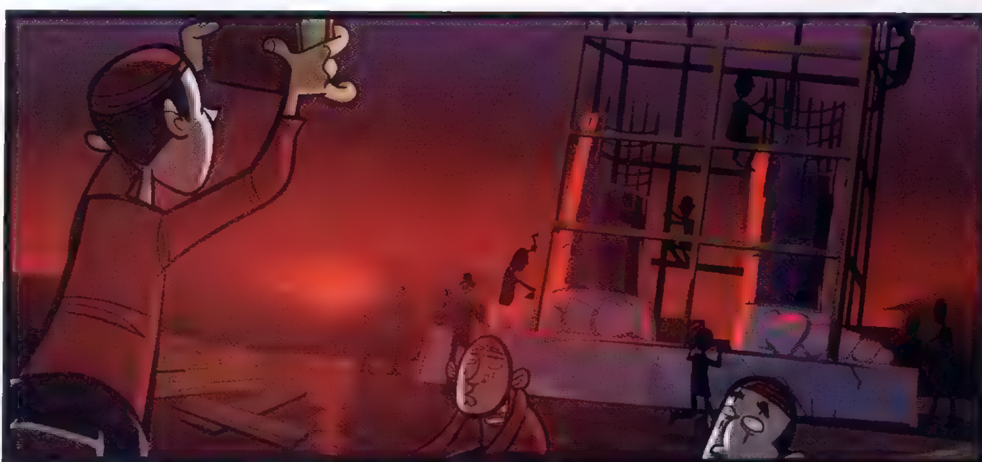
CONFIG MINIMUM **1 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo**
ÉDITEUR **HOTHEAD GAMES**
DÉVELOPPEUR **HOTHEAD GAMES/ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **EN ANGLAIS**

Un peu de technique

Pas grand-chose à dire au niveau technique, si ce n'est que Penny Arcade n'est pas du tout optimisé. Heureusement, tout n'est pas si noir, et le titre de Hothead peut au moins se prévaloir d'une bonne stabilité et d'un bon niveau de finition : pas de bugs ni de plantages, ni de retours intempestifs à Windows.

Penny Arcade Adventures
On the Rain-Slick Precipice of Darkness
Episode One

RPG À LA SAUCE FLASH



À ce prix-là, lui aussi préfère un bon bouquin.

En Deux Mots

PENNY ARCADE AURAIT-IL PU ÊTRE UN BON JEU ? PROBABLEMENT NON. GRAPHISMES, GAMEPLAY, SCÉNARIO ET MÊME HUMOUR : LE TITRE DE HOTHEAD N'ARRIVE À SÉDUIRE SUR AUCUN POINT. À ÉVITER DE TOUTE URGENCE SI VOUS N'ÊTES PAS UN FAN ABSOLU DE PENNY ARCADE.

+ L'univers de Penny Arcade
- Ultra-repetitif
- Moche
- Ultra-repetitif

6 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

par Sundin

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

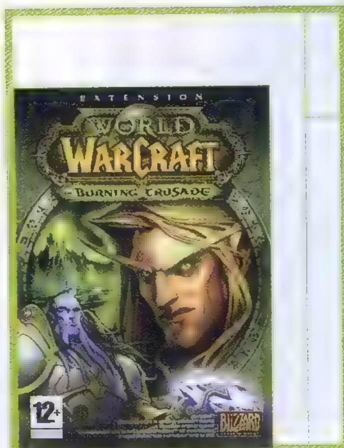
Experience 112

Genre Aventure
Infos 15 euros environ – CPU 2 GHz + 1 Go de Ram + Carte vidéo 128 Mo – Micro Application
Note 6/10 dans Joystick 199



Frustrante (!) que cette Experience 112, une « œuvre d'auteur originale et définitivement prenante », vous disait Chris l'an dernier à l'heure du test. Originale, parce que vous y jouez « les yeux » de la jeune Léa, que vous dirigez en interagissant avec le décor. Prenante, grâce à un scénario travaillé et très bien ficelé. Difficile alors, avec tous ces bons points, de ne pas pester sur la réalisation technique très moyenne, et qui a sans doute privé Experience 112 d'un très gros succès à sa sortie. À essayer !

World of Warcraft : The Burning Crusade

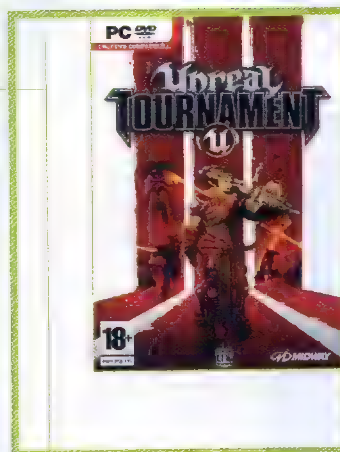


Genre : MMORPG
Infos : 15 euros environ - CPU 800 MHz + 512 Mo de Ram + Carte vidéo 32 Mo – Vivendi Universal Games
Note : 9/10 dans Joystick 190

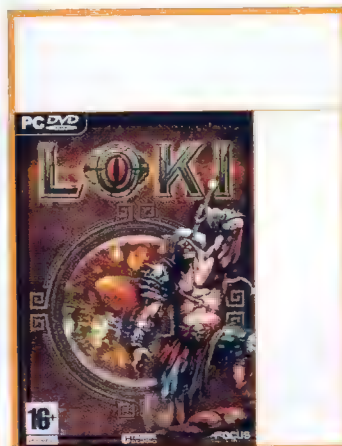
On ne le présente plus, le bougre, le phénomène, le prodige, le mirage, le virtuose ! Alors je me demande même pourquoi et pour qui je relaie cette annonce de baisse de prix ! [...] Je sais plus quoi dire là... Quelqu'un peut m'aider ? Savonfou, un petit mot ? Savon ? Y a quelqu'un ? [...]

Unreal Tournament III

Genre : FPS
Infos : 20 euros environ – CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte vidéo 128 Mo – Midway
Note 8/10 dans Joystick 201



« Bonjour Monsieur, avez-vous un FPS nerveux, intense et qui prend aux tripes ? – Oui, je dois avoir ça en stock, ne bougez pas. Du fond de l'arrière-salle : Vous avez le permis Frags à gogo ? – Oui, oui, je l'ai même obtenu sur le premier opus. – Parfait alors, vous verrez, rien n'a changé, c'est toujours aussi bête et méchant. Au pire, vous pouvez toujours faire le mode solo d'abord, l'I.A. des bots n'est pas géniale mais c'est un bon entraînement. Amusez-vous bien »



Loki

Genre Hack & Slash
Infos : : 20 euros environ – CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte vidéo 64 Mo – Focus
Note 7/10 dans Joystick 195

Rien de tel qu'une petite partie de Loki pour décompresser après une dure journée de labeur. Du hack & slash 100 % classique, avec de l'hémoglobine par litres, des monstres par centaines, du matos à foison et une myriade de pouvoirs divins, le tout dans un univers au carrefour des mythologies grecque, nordique, aztèque et égyptienne. Un hit en puissance ? Presque, si la finition avait été plus soignée... Plutôt un hit pour fans du genre alors, mais c'est déjà pas si mal.

Quoi de Neuf

Yavin

KPH 15

Un casque, encore un casque. Là, en théorie, je me dois d'ajouter « mais quel casque ! ». Eh bien, non, parce qu'il ne révolutionne rien, ne change pas l'eau des toilettes en bon vin, et ne réalise rien qui soit ultra-transcendant. En revanche, il émet un son d'une pureté inédite dans cette gamme de prix et s'avère confortable pour être porté pendant des heures sans que l'on ait envie de s'arracher les oreilles. Ajoutons à cela, une esthétique relativement discrète et peu courante chez le fabricant et vous obtenez un excellent rapport qualité/prix pour ceux qui cherchent quelque chose de potable et capable de bien retranscrire l'ambiance d'un jeu ou leur catalogue musical. Seul bémol, le périphérique n'effectuant aucune pression sur les esgourdes, on a l'air un peu ridicule si on les a un peu trop développées. Fallait que ce soit dit.

Fabriquant : Koss
Site Web : www.koss.fr
Prix : Environ 35 euros





Run'N'Drive

Innover dans le domaine des pads, en voilà une drôle d'idée. Tout n'a donc pas déjà été tenté ? Faut croire que non car Thrustmaster nous propose une vision originale des choses avec un pad d'apparence classique, recélant pourtant une nouveauté rigolote, avant tout destinée aux amoureux des jeux de bagnoles. Il s'agit d'une petite « roue » située à gauche de la croix de direction. Faites-la glisser vers le haut pour accélérer, vers le bas pour décélérer ou utilisez-la pour simuler un volant. Dans la première hypothèse, il vaudrait mieux la placer à droite pour garder la direction au pouce gauche. Dans la seconde, je n'ai tout simplement pas compris l'intérêt de passer d'un excellent système (la croix ou le stick analogique) à un autre moins bon, moins précis et nettement plus fatigant pour les doigts.

Fabriquant : Thrustmaster
Site Web : www.thrustmaster.fr
Prix : Environ 40 euros



HTC Touch Pro

Il ne se passe plus un mois sans qu'HTC ne nous annonce un nouveau produit. Célèbre pour la qualité de ses téléphones autant que son obstination à n'utiliser que cette grosse bouse de Windows Mobile, le Taïwanais persiste, une fois de plus, avec le HTC Touch Pro. Et quand il dit Pro, il ne déconne pas. Jugez plutôt : un vrai clavier complet, du WiFi, Bluetooth, un écran en résolution VGA, la fameuse interface TouchFlo (permettant de jongler entre les applis d'un seul doigt sur l'écran tactile), de la 3G, trois bandes parce que c'est mieux depuis qu'Adidas l'a décrété, et un design toujours aussi sexy. Voilà tout ce qu'il faut pour frimer sa race, comme on dit dans les bas-fonds de Neuilly-sur-Seine.

Fabriquant : HTC
Site Web : www.htc.com
Prix : N.C.



GS 130

Allons bon, pourquoi diable parler d'un module GPS dans Joystick ? Peut-être parce qu'on y trouve un jeu, et français, s'il vous plaît. N'étant pas expert en la matière, je ne me permettrai pas de juger de la qualité de l'appareil,. Il fonctionne bien dans Paris et au fin fond de l'Ariège. L'engin se révèle redoutable lorsqu'on lance Lettriq, un savoureux jeu de lettres inspiré de Tetris et du Scrabble, permettant de travailler son vocabulaire, en toute occasion, en formant des mots directement sur l'écran tactile. Imaginez : vous vous rendez chez le docteur, à la prochaine intersection, vous tournez à gauche, à droite, blablabla, vous vous garez, embarquez l'engin et il ne vous reste plus qu'à vous détendre intelligemment dans la salle d'attente. En plus, il permet de lire les vidéos, la musique et dispose d'une prise casque. À ce prix-là, c'est presque magique.

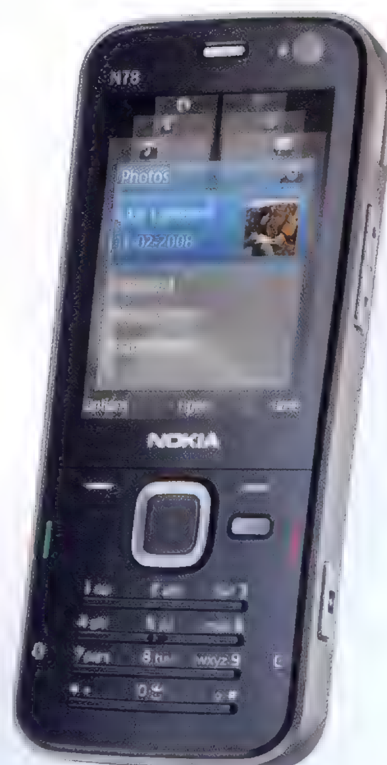
Fabriquant : Danew
Site Web : www.danew.com
Prix : Environ 109 euros



Nokia N78

Annoncé depuis quelques mois déjà, voilà enfin le très attendu dernier-né de la gamme Nokia. Bon, OK, peut-être pas si attendu que ça finalement parce que les téléphones se suivent et se ressemblent sans jamais innover en profondeur dans le concept. Ce qui est aussi un peu normal pour des… téléphones. Bref, celui-là fait plein de trucs (WiFi, Bluetooth), tourne grâce à l'excellent système d'exploitation Symbian, dispose d'une prise casque et tout le tralala. Le véritable avantage de ce modèle, en comparaison des plus récents de la marque, est d'être à peu près abordable. Enfin, quand je dis abordable, qu'on ne se méprenne pas, ça ne veut pas dire qu'il faille fourguer deux reins pour se le payer. Un seul suffit et c'est déjà pas mal.

Fabriquant : Nokia
Site Web : www.nokia.fr
Prix : Environ 350 euros



Des Utilitaires à la Mode

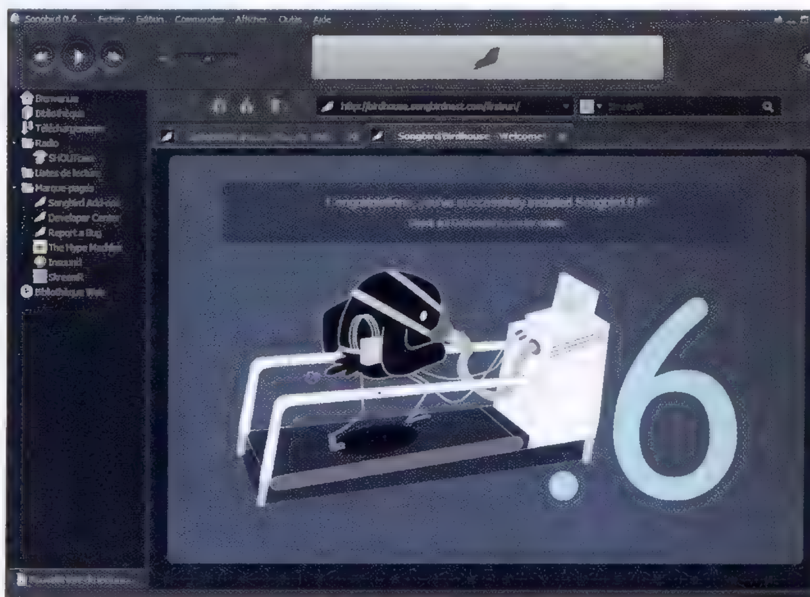
PAR C_WIZ

Parfois, la nuit, je rêve d'un monde où les jeux tournent aussi bien sous Windows, Linux que MacOS. De vrais jeux, sans pingouins, et qui ne datent pas de cinq ans. Ou qui ne contiennent pas Sims dans leur nom. Et puis, d'un coup, je me réveille et je me dis qu'il faut trouver des moyens de vivre avec Windows.

Songbird

- VERSION : 0.6
- ÉDITEUR : Pioneers of the inevitable
- LICENCE : Freeware
- URL : http://getsongbird.com/

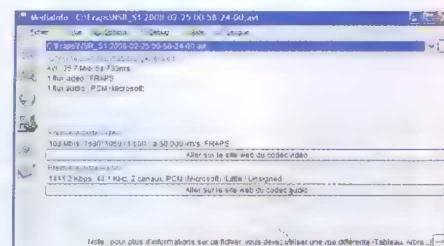
On vous avait déjà parlé de Songbird, cet ovni qui tente de copier iTunes, récupérer la flexibilité de Winamp, le tout en utilisant le backend de Firefox. Ça partait mal mais finalement l'utilitaire est assez réussi. La bonne nouvelle de cette version 0.6 est que de très gros efforts ont été faits sur la réactivité du programme et sa consommation mémoire. Dans le cosmétique, des onglets sont apparus. Et, sinon, il supporte les Zune aussi, ce qui ravira les trois Français qui en ont un. On a les noms.



Ça continue toujours à ressembler à iTunes, mais l'interface a perdu un paquet de ses Firefoxismes.

MediaInfo

Trouver des informations précises sur les fichiers multimédias est un peu compliqué. Surtout avec les vidéos, vu la palanquée de codecs. On vous avait déjà présenté GSpot, petit utilitaire sympathique qui permet de récupérer plus d'informations sur ses fichiers, mais son interface est peu lisible, pour ne pas dire autre chose. MediaInfo prend une route un peu plus conviviale avec de jolies icones, des mots simples. Il parle même français. Il vous suggère en prime des liens pour télécharger les codecs (audio et vidéo) qui vous manquent. Ce petit utilitaire démystifie un peu le monde complexe des codecs Windows. Miam.



Tentative de piéger MediaInfo avec un fichier capturé avec Fraps, ça marche !

- VERSION : 0.7.7.2
- ÉDITEUR : Jérôme Martinez
- LICENCE : Freeware
- URL : http://mediainfo.sourceforge.net

SpywareBlaster

On a tous dans sa famille ou chez ses amis des gens qui utilisent Internet Explorer. C'est comme ça, on a beau tenter de les convertir à Firefox, ils reviennent toujours sur cet aimant à problèmes. On ne choisit pas les membres de sa famille, mais on peut les renier. Ou alors leur installer en douce Spyware Blaster. Un petit outil sympathique qui va empêcher l'installation des ActiveX, source de tous les malheurs du monde. Plus jamais un site louche ne tentera de leur faire installer une énième barre d'outils censés leur rendre leur libido ou leur permettre de faire des recherches avec trois fois plus de pubs. SpywareBlaster est un outil simple qui garantira la paix des familles. Émouvant, non ?

- VERSION : 4.1
- ÉDITEUR : Javacool Software
- LICENCE : Freeware
- URL : www.javacoolsoftware.com/spywareblaster.html

SpywareBlaster peut aussi s'occuper de Firefox, même si, dans le fond, il y a assez peu de choses à protéger.

L'interface de Remote Process Explorer reprend les bonnes idées de l'original, y compris la vue hiérarchique.

Remote Process Explorer

- VERSION : 1.0 bêta
- ÉDITEUR : LizardSystems
- LICENCE : Freeware
- URL : http://lizardsystems.com/remote-process-explorer

Depuis le temps que je vous en parle, j'espère que vous connaissez tous Process Explorer, l'outil de Mark Russinovich racheté par Microsoft et qui permet d'accéder à un tas d'informations sur les programmes qui tournent sur sa machine. Il est magique, tout simplement, mais ne gère pas le réseau. Enfin si, il vous laisse explorer les connexions réseau de vos différents programmes, mais il ne permet pas (encore ?) d'aller regarder les processus sur d'autres machines de son réseau. Ce vide monumental est comblé par Remote Process Explorer. Il n'a pas la magie de l'outil original, mais permet tout de même de regarder ce qui se passe sur les machines distantes. Pratique pour celles qui n'ont pas forcément de clavier connecté (un media center dans le salon ou une machine de stockage de fichiers). L'outil est gratuit pour une utilisation non commerciale, ce qui est plutôt une bonne nouvelle. À tester.

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
Gomplayer 2.1.9.3754
Media Player Classic Home Cinema 1.1.0
VLC 0.8.6h
Media Portal 1.0.0.0 RC1

Lecteurs audio :
iTunes 7.6
Winamp 5.53
Foobar 2000 0.9.5b9
Deliplayer 2.50

Mailreaders :
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.14

NewsReader :
Pan 0.132 beta
Newsleecher 3.9
Xnews 6.1.3

Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1.7
Miranda 0.7.7
Windows Live Messenger 8.5

Anti-lourds :
Spamihilator 0.9.9.41
POPFile 1.0.1
AdAware 2008
HijackThis 2.02
Autoruns 9.21
ClamWin 0.93.1

Downloaders :
FDM 2.5.758
WinBITS 1.0

Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

Clients FTP :
FlashFXP 3.6
FileZilla 3.0.10
SmartFTP 3.0.1016

Browsers Web :
Firefox 3.0

Browsers d'images :
ACDsee Pro 2
Xnview 1.93.6

Optimisation système :
CCleaner 2.08.588
Defraggler 1.02.77
Process Explorer 11.20

World of Warcraft

LE JEU N'EST PAS UNE CONTREPÈTERIE

Contrairement à ce que croient les joueurs, Blizzard a le sens de l'humour. Je dirais même que quand ils font des vannes, ils les font lourdes bien comme il faut.
La preuve : la prochaine mise à jour de World of Warcraft introduira un personnage du nom de ~~Paris Hilton~~ Haris Pilton, vendeuse de





gemmes de son état. Sinon les montures devraient être accessibles aux personnages de niveau 30 pour environ 35 po. Pour finir, n'oublions pas le lancement de la très attendue Saison 4 PvP. Nous avons donc du people, du racolage et du rabais… il ne faut reculer devant rien pour accrocher les joueurs. Une grande leçon aux développeurs du monde entier.

Spore

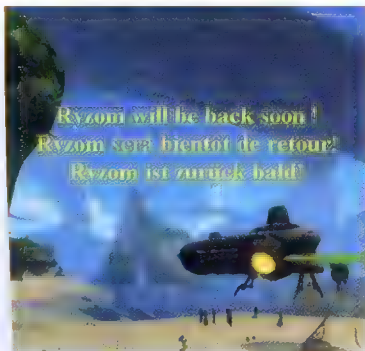
IL VA Y AVOIR DU SPORE

Personne ne sait encore si Spore sera plus qu'un grand bac à sable pour Simophiles en crise identitaire (je ne juge pas hein, chacun fait ce qu'il veut de son corps). En attendant, EA Games souhaite nous offrir, pardon, nous vendre un aperçu de ce qui s'annonce de toute façon comme un futur hit. Sobrement nommé « SPORE : L'atelier des Créatures », il vous proposera pour la modique somme de 9,99 euros de profiter des éléments de création qui figureront dans le jeu, avec en prime une préréservation du jeu complet pour sa sortie en septembre, comme ça si ça ne vous plaît pas, EA Games ne s'en sortira pas complètement bredouille.



ÉDITO

AUCUN BLOCKBUSTER MMO À L'HORIZON. WRATH OF THE LICH KING SE FAIT DÉSIRER. WARHAMMER ONLINE CHERCHE DEPUIS PRESQUE UN AN À CRÉER UNE SURPRISE QUI N'EN SERA PROBABLEMENT PAS UNE. SILENCE RADIO ABSOLU DU CÔTÉ DE GUILD WARS 2. RESTE WAKFU QUI FAIT SON BONHOMME DE CHEMIN SANS SE SOUCIER DU RESTE. POUR SÛR, AGE OF CONAN S'EST ENGAGÉ SUR UN BOULEVARD. VOUS SAVEZ OÙ PASSER L'ÉTÉ COMME ÇA.



Ryzom

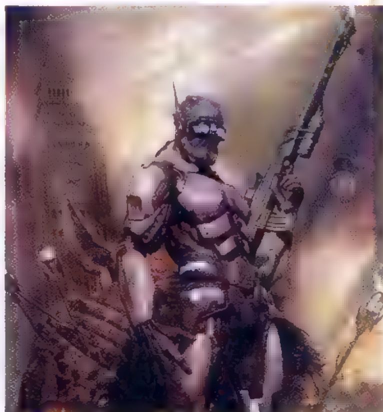
I'LL BE BACK !

Ryzom, le MMO mort puis pas mort, mais finalement mort quand même, n'arrive pas à rester tranquille dans son cercueil. En témoigne un message sur le site officiel du jeu ([illegible]) : « Ryzom sera bientôt de retour ! ». Dans la foulée, après sa défaite contre l'Italie, l'équipe de France aurait déclaré : « Nous aussi, nous allons revenir ». C'est sûr qu'ils vont revenir en France.

Hellgate

FLAGSHIP PREND L'EAU

Ne nous voilons pas la face, à sa sortie, Hellgate London était un nid à bugs… qui a eu du mal à convaincre les joueurs. Du coup, désespérés par ce succès plus que mitigé dans nos contrées occidentales, les membres de Flagship démissionnent les uns après les autres. Le fautif, c'est sans doute vous. Oui, vous qui avez inondé les forums de propos blessants. Pourtant malgré vos railleries, sachez qu'Hellgate cartonne gentiment en Asie, où les versions commercialisées étaient bien plus stables que les nôtres. Pourquoi partir alors ? Parce que Cyd, fervent défenseur du titre, nous a quittés. C'est beau la solidarité.



Warhammer Online

ESPOIRS ET GROS SOUS

John Riccitiello, P.-D.G. d'EA, confiait il y a peu à ses investisseurs : « Je ne pense pas que Warhammer Online puisse rivaliser avec World of Warcraft », avant de rajouter les yeux brillants d'espoir « mais personne ne saurait le prédire ». Je ne ferai pas de commentaires puisque la bêta de Warhammer est toujours interdite aux journalistes. Sous peine de mort. Avouez que ce serait comique qu'ils sortent leur MMO en même temps que Wrath of the Lich King.





Street Fighter IV

LE PC ENTRE SUR LE RING

Même si vous êtes un joueur intégriste PC, vous avez sûrement déjà entendu parler de Street Fighter, le célèbre jeu de combat de Capcom. Sachez que le prochain volet est également prévu sur notre bonne vieille plate-forme en plus de la PS3 et de la Xbox 360. Et ça, franchement, ça fait plaisir, même si on peut émettre des réserves quant à l'optimisation de SF4 sur PC. Concernant la date de sortie, il serait question de la fin d'année, mais rien de précis n'a encore été annoncé.



Turbine

[illegible]

Genre phare sur PC, le FPS s'est totalement démocratisé sur console depuis quelques années. Et les RTS tentent toujours timidement de venir séduire les joueurs console. Quant aux services online de salon, ils n'ont pas grand-chose à envier à nos bons vieux PC. Alors que nous reste-t-il ? Le jeu vidéo sur PC est-il vraiment en train de mourir ? Le MMO est-il notre seul salut ? Apparemment non, puisque Turbine annonce le développement de titres massivement multijoueurs sur console. Les rumeurs vont bon train et c'est une version adaptée de Donjon et Dragon Online pour Xbox 360 et/ou PS3 qui revient le plus souvent sur les forums. Wait and see !



Call of Duty 4

[illegible]

Alors que nos amis consoleux se sont payé un pack de nouvelles cartes multijoueurs pour Call of Duty 4 sur Xbox 360 et PS3, nous autres, joueurs PC pouvons récupérer ces quatre maps gratuitement, avec un patch en prime. Vive le PC, VIVE LE… Non, lâchez-moi…

EverQuest II

(RE)VENEZ JOUER !

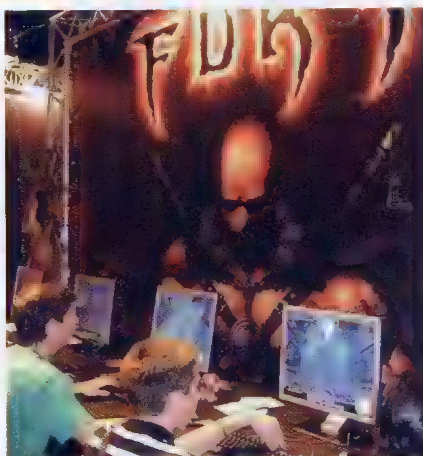
SOE lance un programme promotionnel (Living Legacy) visant à récupérer d'anciens joueurs de la franchise EverQuest qui auraient eu envie d'aller voir ailleurs. Les infidèles sont pardonnés et même récompensés puisque ceux qui possèdent un compte inactif de EQ1 ou 2 peuvent jouer gratuitement jusqu'à la fin du mois de juillet. Si vous faites partie de cette catégorie, vous aurez également le droit de profiter des extensions Secrets of Faydwer (EQ1) et Rise of Kunark (EQ2). Mais ce n'est pas tout, ceux qui parrainent un ami auront droit à du temps de jeu gratuit supplémentaire, sous certaines conditions. Notez que Living Legacy ([illegible]) s'est lancé début juin et prendra fin au mois de septembre.



Trion World Network

UN MMO DE PLUS

Le studio de développement Trion World Network, créé en 2006, vient d'annoncer le développement d'un MMO. Pour l'univers, ce sera de l'heroic fantasy, ça manquait, avec une sortie prévue sur PC, PS3 et Xbox 360. Comme à l'accoutumée, les développeurs prévoient de nous faire vivre dans un monde qui évoluera en fonction des actions des joueurs. Évidemment, on y croit tous à fond. En attendant, continuons d'aller chercher des peaux de ragondins sauvages et de trancher quelques têtes dans Age of Conan.



Festival du Jeu Vidéo

RÉALISATEURS EN HERBE

Lors du Festival du Jeu Vidéo de cette année aura lieu le concours du Grand Prix MMO Machinima 2008. Les meilleurs réalisateurs de vidéos pourront gagner tout un tas de prix allant de l'écran LCD à un DVD. L'événement ([illegible]) se déroulera du 26 au 28 septembre dans le Hall 6 du Parc des Expositions de Paris à la porte de Versailles.



FREE2PLAY

VOILÀ UN PANEL DE MMO GRATOS QUI SONT EN COURS DE LANCEMENT OU QUI ARRIVERONT TRÈS PROCHAINEMENT DANS UNE LANGUE COMPRÉHENSIBLE. DU KART, DU TOUR PAR TOUR OU DU MMORTS, VOUS AUREZ DE QUOI VOUS OCCUPER TOUT L'ÉTÉ.





• TOP SPEED

Il est évidemment difficile de s'attaquer à Mario Kart sur son propre terrain, mais ça n'empêche pas de nombreux développeurs de MMO Free2play de tenter leur chance. Après Kart n' Crazy, c'est au tour de Top Speed de se proposer comme jeu de course à l'ambiance bon enfant et au design haut en couleur. Au menu des réjouissances, vous découvrirez des karts customisables avec possibilité de changer les roues, le moteur,



la peinture et autre. Outre ce côté Pimp my Ride, les courses sont loin d'être un modèle de fair-play. Il est possible de donner un coup de pouce à son adversaire pour qu'il quitte la route, voire de lui envoyer un petit missile pour lui passer l'envie de vous doubler. De quoi mettre une bonne ambiance entre concurrents. Le tout avec une prise en main intuitive, un système de chat, la gestion de guilde et tous les outils nécessaires pour que la communauté reste en contact. Pour essayer tout ça, vous pouvez tenter de vous enregistrer sur le site officiel ([illegible]), histoire de mettre toutes les chances de votre côté pour participer à la bêta fermée.

• LEGEND OF GOLDEN PLUME

Très loin de l'aspect « réaliste » de Age of Conan, de ses combats brutaux, des litres de sang versés et des têtes décapitées, LGP fait dans le casual gaming tout mignon. Ce type d'univers typique des Free2play venant d'Asie, propose un monde de bisounours dans lequel le joueur a plus envie de sauvegarder les espèces de monstres que de les tuer. Mais curieusement, il faut s'attendre à autre chose qu'un MMO classique puisque les développeurs l'annoncent comme un RTS MMORPG. Difficile d'émettre la moindre opinion car Legend of Golden Plume ([illegible]) n'en est qu'au stade de l'Alpha Test. Vous pouvez néanmoins suivre l'évolution de ce projet sur le site officiel, même s'il manque encore de contenu.

• ATLANTICA ONLINE

NDoors, un développeur coréen, vient d'annoncer l'arrivée d'Atlantica Online en Amérique du Nord et en Europe pour le mois de juillet. Il s'agit d'un MMO un peu particulier puisqu'il propose un système de simulation de management de villes, des batailles qui se gèrent au tour par tour, la possibilité de recruter des mercenaires qui peuvent se battre à vos côtés, un mode PvP (Player versus Player) dans lequel s'affrontent 54 joueurs au maximum, et bien d'autres choses. On remarque rapidement que Atlantica Online sort du schéma classique du Free2play au niveau du contenu. Reste à voir ce que ce titre peut donner concrètement. Réponse à partir du 1er juillet, date à laquelle devrait se lancer la bêta fermée. Pour le site officiel, il est encore en version coréenne à l'heure où ces lignes sont écrites ([illegible]), mais vous pouvez toujours regarder les images, hein !





MODS

DES ZOMBIES, DES TANKS, DES LOOTS ET MÊME DU RPG, LES CRÉATEURS DE MODS NE CESSENT DE SE LANCER DANS DES PROJETS EN TOUT GENRE. DE QUOI PROLONGER LA VIE DE NOMBREUX TITRES, ET TOUT ÇA GRATUITEMENT JE VOUS PRIE.

28 MONTHS LATER





Les possesseurs de Crysis vont se faire une petite frayeur grâce à 28 Months Later ([illegible]). Une totale conversion inspirée des films 28 jours/semaines plus tard qui permet aux joueurs de s'affronter en tant que zombies ou humains. Jusque-là, rien de bien passionnant en soi. Mais le petit plus de 28 Months Later est de placer un joueur zombie comme chasseur. Son but est d'infecter les autres participants. Pour cela, il suffit de les mordre et d'attendre quelques dizaines de seconde pour voir la transformation se produire. Ce laps de temps peut servir aux membres de l'équipe des humains pour tuer leur coéquipier en pleine mutation avant qu'il ne rejoigne les rangs ennemis.

En plus de cette option multijoueur, les développeurs prévoient également une aventure solo qui devrait mettre en scène la survie et non le simple massacre de zombies. Malheureusement, tout ceci n'a encore aucune date d'annoncée.





ZY-EL

Diablo II, le hack and slash le plus populaire du genre, dispose toujours de sa horde de fans. Malgré tout, l'intérêt pour le bébé de Blizzard diminue avec le temps. Alors pour relancer la passion, rien de tel qu'essayer une version modifiée de D2 : des places infinies pour stocker son matos, pousser ses personnages jusqu'au niveau 10 000 et améliorer ses sorts au level 100. Tout ceci est dans le mod Zy-El, dont la dernière version en date est sortie il y a quelques semaines. Alors pour profiter de ces changements majeurs vous devez installer le mod Zy-El ([illegible]) qui ne fonctionne qu'avec Diablo II : Lord of the Destruction en version 1.09b. Vous voilà prévenu !

ASYLUM



Si vous en avez marre de voir toujours le Nod et le GDI se mettre sur la tronche dans C&C 3, voilà une Total Conversion ([illegible]) qui devrait vous intéresser. Il s'agit de Asylum, qui met en scène deux nouvelles races au gameplay totalement différent, selon l'équipe qui se charge de ce projet.

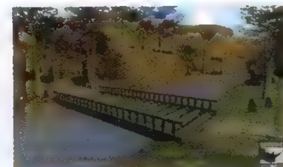


Au programme, vous aurez également le droit à une amélioration graphique ainsi qu'une campagne solo. Que demander de plus ?

BLOODSTONE : THE JOURNEY HOME



Sorti début juin, Bloodstone vous plonge dans le monde de Darynia. Un univers médiéval fantastique, dans lequel le joueur incarne un fermier qui devra partir à l'aventure, tuer des monstres et gagner des points d'expérience. Alors si vous désirez changer d'ambiance entre deux parties de CS, vous pouvez toujours télécharger cette totale conversion pour Half-Life 2 ([illegible]), ça ne mange pas de pain.







Qui veut gagner des PO ?

PÉRIODE ESTIVALE OBLIGE, CERTAINS D'ENTRE VOUS SE RETROUVENT LOIN DE LEUR BIEN LE PLUS PRÉCIEUX : LE PC. ALORS, HISTOIRE DE VOUS DÉTENDRE UN PEU, NOUS VOUS AVONS CONCOCTÉ UN QUIZ. DE QUOI TESTER VOS CONNAISSANCES SUR WORLD OF WARCRAFT POUR BRILLER EN SOCIÉTÉ, OU PAS.

1/ COMBIEN EXISTE-T-IL DE COULEURS POUR LA CLASSIFICATION DES OBJETS ?
A) 5
B) 6
C) 7
D) Je suis daltonien, dsl

2/ QUEL EST LE BOSS FINAL DE L'INSTANCE TEMPLE NOIR ?
A) Illidan
B) Chasseur d'époques
C) Bourbierreux
D) Le Ku Klux Klan

3/ COMBIEN Y A-T-IL DE SERVEURS FRANÇAIS ?
A) 33
B) 37
C) 39
D) Pas assez, je lag, bordel !

4/ TROUVEZ LA BONNE ORTHOGRAPHE DE CETTE PERSONNALITÉ :
A) Kael Thas
B) Quelle Tasse
C) Kael'Thas
D) Kel'Thass

5/ QUEL TRAIT RACIAL N'EST PAS DISPONIBLE CHEZ LES DRAENEÏ ?
A) Lapidaire
B) Résistance à l'Ombre
C) Spécialisation Épée
D) Présence Inspirante

6/ DANS QUELLE ZONE SE TROUVE LA CRYPTE FAISANT RÉFÉRENCE AU FILM CONAN LE BARBARE ?
A) Dans les Terres Fantômes
B) Dans les Terres Ingrates
C) Dans les Terres Brûlées
D) Dans Ta Chambre



7/ DANS LAQUELLE DE CES RÉGIONS SE DÉROULE LA FOIRE DE SOMBRELUNE ?



A) Mulgore
B) Les Tarides
C) La forêt des Pins argentés
D) Le bois de Vincennes

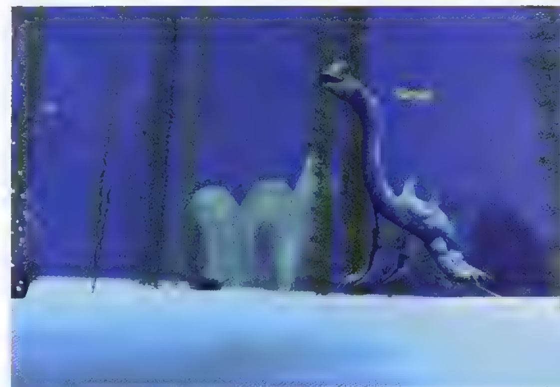
8/ EST-CE QUE DANS UN MÊME GROUPE, UN PRÊTRE QUI LANCE DES SORTS DE SOIN GAGNE AUTANT DE POINTS D'HONNEUR QU'UN GUERRIER QUI FRAPPE UNE CIBLE ?
A) Oui
B) Non
C) Peut-être
D) Un prêtre, ça heal en PvP ? Sérieux ?

9/ QUEL EST LE CRI DU MURLOC ?
A) Burlelelelleu
B) Grublebleble
C) Agreubgreubleubleu
D) Impossible à reproduire



10/ QUEL EST LE MAXIMUM DE QUÊTES QUE PEUT CONTENIR LE JOURNAL DE QUÊTES ?
A) 10
B) 15
C) 20
D) 25

11/ QUEL EST L'EFFET SECONDAIRE QUI N'APPARAÎT PAS QUAND UN PERSONNAGE EST BOURRÉ ?
A) Il ne marche pas droit
B) Les monstres ont l'air moins puissant
C) Le personnage se couche et dort
D) Il y a le mot « hic » à chaque fin de phrase



12/ OÙ DEVEZ-VOUS VOUS RENDRE POUR NAGER AUPRÈS DE « NESSY » ?
A) Dans un lac situé entre Hurlevent et Forgefer
B) Près des côtes, non loin de Cabestan
C) En Outreterre, sur le plateau des éléments, près de Nagrand
D) Il est impossible de nager avec !

13/ DANS LA VILLE DE HURLEVENT SE TROUVE UNE GUILDE DE VOLEURS, FAISANT RÉFÉRENCE À L'ORGANISATION POUR LAQUELLE TRAVAILLE JAMES BOND. QUEL EST SON NOM EN JEU ?
A) MI : 6
B) SI : 7
C) PI : 14
D) 3615 : ULLA

14/ QUELLE EMOTE DEVEZ-VOUS TAPER POUR « BAISSER VOTRE PANTALON ET MONTRER VOS FESSES À TOUT LE MONDE » ?
A) /DTC
B) /Derrière
C) /Fesse
D) /Striptease



15/ QUEL EST LE TITRE DE LA CHANSON INTERPRÉTÉE PAR SYLVANAS, LORSQUE VOUS LUI RAMENEZ LE COLLIER DE SA SŒUR ?
A) La Complainte des réprouvés
B) Je suis la mal-aimée
C) La Complainte des bien nés
D) Enjoy the silence

16 / Une faction a « changé de bord » entre Warcraft III et World of Warcraft. Elle est passée de l'Alliance à la Horde, laquelle ?

A) Draeneï
B) Elfe de la nuit
C) Tauren
D) Elfe de sang

17 / Quel est le nom du PNJ vous remettant l'Amulette Drakefeu lorsque vous jouez du côté des Bisounours (l'Alliance) ?

A) Haleh
B) Alleh
C) Halleh
D) Allez quoi !



18 / Dans quelle ville se trouve le marchand de chevaux morts-vivants ?

A) Le Glas
B) Brill
C) Fossoyeuse
D) Le Sépulcre

19 / À quel niveau de réputation pouvez-vous échanger votre Chevalière Pourpre (réputation de l'Œil Pourpre) ?

A) Exalté
B) Amical
C) Honoré
D) J'utilise mon joker. J'appelle un MJ !

20 / Quel est le logiciel tiers permettant de faire du « botting » le plus utilisé sur World of Warcraft ?

A) Glitter
B) Glider
C) Spider
D) Il n'y a aucun programme tiers sur ce jeu !

21 / Dans quel champ de bataille ne faut-il pas prendre neige, bordel ?!

A) La Vallée d'Alterac
B) Le Goulet des Chanteguerres
C) L'Œil du Cyclone
D) Le Bassin d'Arathi



22 / Quel patch a implémenté « Les Portes d'Ahn'Qiraj » ?

A) 1.8
B) 1.9
C) 2.0
D) Patch day no play

23 / Quel est le troisième boss à Molten Core (le Cœur du Magma) ?

A) Baron Geddon
B) Ragnaros
C) Gehennas
D) Baron Rivendare

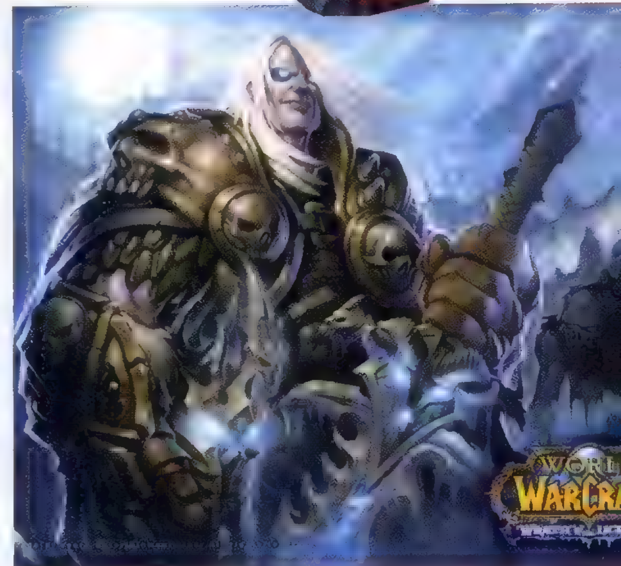
24 / Quelle est la date de sortie de World of Warcraft en Europe ?

A) Le 29 février 2005
B) Le 11 février 2005
C) Le 14 février 2005
D) Le 23 novembre 2004

25 / Quel est le nom de famille d'Arthas ?

A) Teldrassil
B) Goldshire
C) Stomwind
D) Menethil





[illegible]

Une chose est sûre, vous ne connaissez rien à WoW, mais vous aimez perdre du temps à répondre à des quiz débiles. La prochaine fois, essayez avec l'aide de « google » car personne n'est là pour vérifier que vous avez triché.

[illegible]

Vous êtes moyen, neutre et donc noyé dans la masse, et alors ? N'ayez pas honte, on est des millions comme ça ! Au moins nous, on a une vie au-delà du Raid et pas d'elfe de sang en bikini en fond d'écran. Qui a dit que les persos stuffés en full T6 étaient puceaux ?

[illegible]

Vous connaissez très bien votre sujet. De quoi briller en société ou passer pour un branleur. Mais au final, vous vous moquez bien de ce que pensent les autres, ce ne sont que des noobs après tout.

[illegible]

Soit vous avez triché, soit vous êtes un érudit monomaniaque dont la devise est : moins tu dors, plus t'es fort. Mais il serait temps de changer de vie et de pioncer la nuit au lieu d'XP ! Alors, mytho ou autiste ? Qu'en pense votre meilleur ami, le livreur de pizzas ?

Race Driver GRID

L'ENNEMI, C'EST L'AUTRE

IL N'Y A PAS DE DÉBAT, GRID EST L'UN DES MEILLEURS JEUX DE CAISSES EN SOLO DU MOMENT. UNE RECETTE MAGIQUE QUI FAIT DES MERVEILLES, MAIS CELA SE TRADUIT-IL PAR AUTANT DE PLAISIR EN MULTI ?

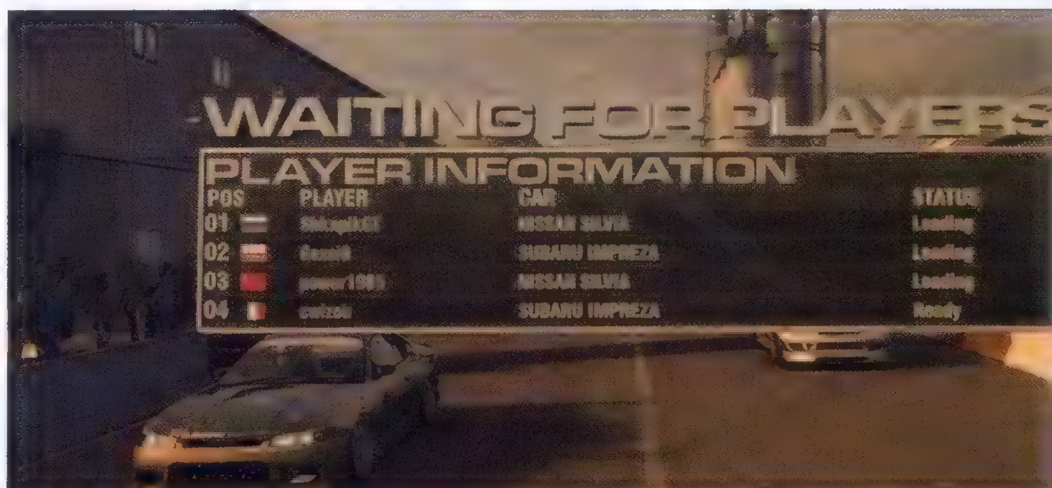
Chez Joystick, on aime tous GRiD. Et pas uniquement parce que Yavin lui a mis une note fantastique le mois dernier. Même s'il a généralement bon goût sur les jeux de voitures, nous aimons bien vérifier par nous-mêmes, histoire d'être certains que son amour de la frite trop cuite n'influence pas sa critique. GRiD, c'est beau, c'est léger, ça reprend toutes les forces de l'adorable Colin McRae DiRT, l'orientation de Need For Speed Pro Street et les ambitions de TOCA, le tout dans un ensemble pas chiant. Et avec une telle gestion des dégâts que, personnellement, je salivais d'avance en pensant au multi. Douze personnes sur un circuit… et le drift! Sur le papier, le potentiel ne manque pas

DESTRUCTION DERBY

Première course et première prise en main. Et là, c'est un peu du n'importe quoi. J'approche tranquillement du premier virage avant de me faire rentrer dedans par tous les côtés. Balancé contre une rambarde, j'ai perdu ma roue avant gauche et je ne peux plus tourner. Ma course est finie en quinze misérables secondes. Pas de bol, c'était une course longue. Je quitte et je pars faire du drift, ça ne peut qu'être mieux. En route pour le HKS Freestyle Drift au Japon, le fameux circuit portuaire japonais. Une course taillée pour un Havrais, c'est que l'on a le plus grand port de containers de France! Ça campe sérieusement les meilleurs endroits pour faire du combo, normal, mais certains s'amusent tout simplement à foncer dans les autres pour leur détruire leur total de combo. Le système de vote permet d'éliminer les boulets en fin de partie, mais ça ne réduit pas trop la frustration ressentie. Damn it!

AIMER JUSQU'À L'IMPOSSIBLE

Après mûre réflexion, je me dis que, finalement, ce que je n'aime pas jusqu'ici dans le multi de GRiD, c'est exactement ce que je déteste dans une session de karting. Les gens qui conduisent n'importe comment et qui adorent vous rentrer dedans trop vite en entrée de virage alors qu'ils n'ont aucune chance de passer. C'est peut-être mon côté misanthrope, allez savoir. Mais se faire une opinion sur deux séries de courses, très franchement, ça ne fait pas sérieux. Fini les « quick matchs », c'est parti pour trouver d'autres courses manuellement. L'outil de filtre n'est pas forcément le plus pratique du monde, on aurait aimé pouvoir trier les événements par type (séparer le drift des courses, au minimum). C'est parti pour une course de drift: sur un circuit, on devrait éviter les campeurs et les casseurs de combo. En théorie. Et en pratique aussi, la course se déroule sans le moindre souci et les skills parlent. Je me fais un peu humilier par des pros du combo, mais c'est aussi comme ça que l'on apprend. Mieux, pour la deuxième session, c'est l'occasion d'essayer le mode spectateur. Petit regret, on ne voit pas les scores et le multiplicateur de combo en temps réel, mais l'on peut apprécier facilement la qualité de la conduite et les trajectoires des meilleurs pilotes.



Hé les mecs, vous n'avez pas une config de testeurs de matos ou quoi ?



« Bah! Si c'est pas au départ, c'est pendant la course qu'ils oublieront d'avancer. » Tout à fait, mon cher Clinsparks.



Les 24 Heures du Mans en 24 minutes, pas du tout lassant avec une roue qui part sur le côté. Admirez les changements d'hôtes en fonction des départs: la beauté est qu'en jeu, on ne sent rien.



Le danger des dégâts ? Quand tout le monde s'est croûté et qu'il ne reste plus qu'une personne en course… Et comme dirait l'autre, la course continue!

LE RANK, ÇA CHANGE TOUT

En plus des points qui s'accumulent pour déterminer un vainqueur sur une série de courses (façon mini-championnat), on récupère des points d'expérience. Au début l'intérêt n'est pas évident, mais l'on s'aperçoit rapidement que c'est un très bon indicateur de niveau. Certains éviteront les courses avec les superstars pour avoir une chance de gagner. Dans la pratique, et sur une course à douze, il vaut mieux chercher à éviter les courses remplies de joueurs débutants. Parmi les options de filtrage, on peut choisir les deux proposées pour personnaliser les courses. La première concerne les dégâts: on peut les supprimer. Ça ne résout pas totalement le problème des mauvais pilotes qui adorent vous rentrer dedans, mais au moins, on s'en sort indemne, avec juste un tête-à-queue à rattraper. Généralement les dégâts sont activés sur la majorité des parties, sauf sur des situations très spécifiques comme les courses de monoplaces. Ici, on s'amuse assez bien et se rentrer dedans peut même devenir amusant quand on joue avec de bons pilotes: quand les risques sont mesurés, on reprend les bons côtés d'une séance de karting de haut niveau. C'est viril, empli de testostérone et de trajectoires originales. Par rapport aux sessions insipides du début, le changement est radical.

GeForceDriverAUT

Dans une course de monoplaces, voilà qu'un pilote s'amuse à me tacler plus que nécessaire. Il semble en faire un challenge, et pourtant cet Autrichien dispose d'un classement honorable. Assurément, l'efficacité de sa conduite rappelle immanquablement celle d'un pilote pour Windows Vista (ndYavin: oh, le troll!), le nommé GeForceDriverAUT est un fan de crash. Impossible de le passer dans la première course mais



Un mec qui n'a rien trouvé de mieux que de se mettre, immobile (il bouge de quelques centimètres en fait à chaque tour, le fourbe) sur la trajectoire d'un campeur sur HKS Freestyle.

je me venge dans la seconde. L'honneur est sauf, à croire qu'il avait senti que j'avais une des nouvelles Radeon HD 4850 d'ATI dans ma machine. Je hais les fanboys.

La dernière option n'est pas non plus activée très souvent, il s'agit du « catch up ». Là encore elle prend son intérêt dans certains types de parties, comme les courses en ville. Le gain de vitesse apporté est assez élevé, suffisamment pour permettre à tout le monde d'avoir une chance de se retrouver dans le peloton de tête. Si elle peut être frustrante quand on est doué, on vous conseillera plutôt d'aller chercher ce type de courses au début.

TWEAK IT, TWEAK IT !

Finalement après un début difficile, GRiD en multi ne manque pas de potentiel. Mais tous les événements ne sont pas égaux, même à haut niveau. Le HKS Freestyle Drift est clairement une déception puisque les meilleurs campent un carré autour duquel ils tournent sans s'arrêter de drifter jusqu'à la fin. Cela demande du talent, certes, mais très franchement, on ne peut pas dire que l'on prenne un vrai gros panard. Rajouter des pénalités pour des drifts qui se font de manière consécutive au même endroit serait un moyen simple pour rendre ce mode plus intéressant. En l'état, GRiD dispose d'un bon potentiel mais pour lui assurer une bonne durée de vie, Codemasters devra procéder à quelques affinages. Une tâche assez facile, espérons qu'ils oseront.



Trouver un bon nick, c'est important...



Me faire envoyer dans le tas par un pilote de GeForce, j'ai un peu l'habitude...

Vengeance !

Je n'ai pas encore compris comment ils calculaient les points, car de 88 pour moi à 20 millions pour le premier...



J'ajoute de la RAM à mon PC SANS ME RUINER

Il y a des moments dans la vie où il faut savoir prendre de grandes décisions. Des choix de vie importants, quitte à bouleverser ses habitudes. Oser le pas vers l'inconnu, faire le grand saut. Aujourd'hui, vous allez ajouter de la RAM à votre PC ! Vous pensiez que je parlais de quoi ?

C Wiz




À l'époque de la SDRAM, les constructeurs étaient fiers de montrer qu'ils utilisaient des puces de marques de qualité, comme Samsung ou ici, Hyundai.

Souvent, j'entends des phrases du genre « si j'avais su, j'aurais upgradé avant » et autres « comment veux-tu deviner ? ». Ces jérémiades naissent d'un fait très simple : ce n'est pas toujours le bon moment pour changer sa machine ou même seulement la mettre à jour. Selon ses attentes et son budget, on peut tout de même observer quelques règles simples. Le renouvellement de gamme est l'occasion de faire de bonnes affaires sur le matériel précédent par exemple, c'est vrai pour les processeurs et les cartes graphiques. ça, ce sont des constatations faciles et à part vous annoncer quand ces transitions sont prévues (le mois prochain pour les cartes graphiques chez ATI et Nvidia et au mois d'octobre pour les processeurs chez Intel), mon boulot est assez tranquille.

25 jours de vacances par mois

Pour ce qui est de la mémoire par contre, il y a quelque chose de quasi mystique dans les mouvements des prix des barrettes. Ils surprennent tout le monde, des clients finaux aux testeurs, en passant par les revendeurs et même les fabricants. Les mouvements sont aussi complexes que ceux des marchés boursiers, avec une multitude de fournisseurs qui proposent des produits (les puces qui seront intégrées sur les barrettes) identiques. Au point qu'il existe même depuis les années 2000 un site web dédié à la surveillance des mouvements de la RAM, qui tente d'estimer le prix des puces (www.dramexchange.com pour les plus curieux).

C'est quoi, une barrette ?

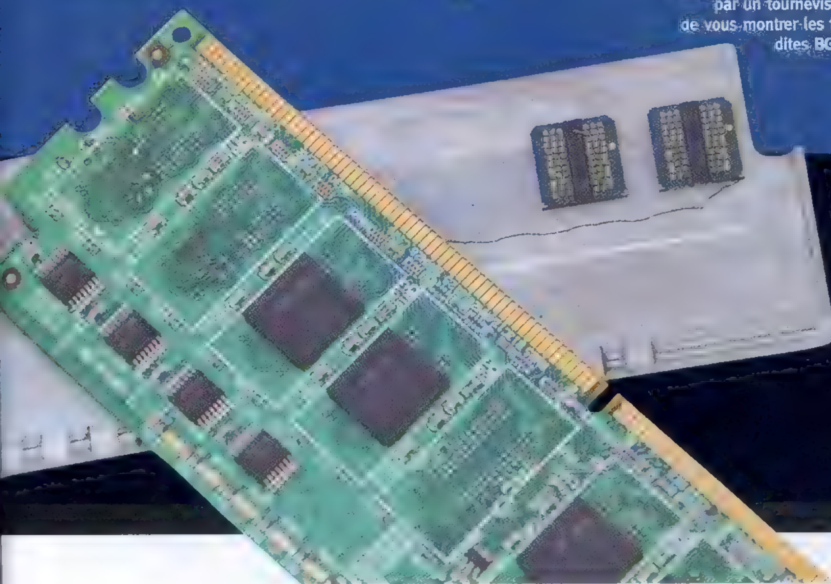
On aurait d'ailleurs peut-être dû commencer par là. Une barrette de RAM, le produit final que l'on trouve en magasin sous différentes marques (prenons au hasard Corsair, OCZ et Kingston) est un bout de PCB (le plastique vert) sur lequel les marques (les constructeurs cités précédemment) apposent les puces mémoire, dont on parlait un peu plus haut, et sur lequel ils ajoutent, parfois, un système de refroidissement. Outre le fait de refroidir (plus ou moins) effectivement, le système de refroidissement a le double avantage de cacher la marque des puces utilisées (qui peuvent, pour un modèle donné, changer au cours de la vie d'un produit). C'est une chose qu'il faudra bien garder à l'esprit quand vous choisirez vos barrettes : le rôle de la « marque » n'est pas forcément aussi important que l'on pourrait le croire au premier abord.

Right here, right now

Mais avant de rentrer dans les détails de choix, laissez-nous vous expliquer pourquoi l'on vous conseille d'acheter maintenant. Nous allons partir du principe qu'à l'intérieur de votre machine, il y a de la DDR2, probablement deux barrettes de 512 Mo de PC5300



Alors que montrer la marque de ses puces mémoire était un argument commercial, il y a quelques années, les cacher est devenu une coutume. D'ailleurs, sur celle-ci, il n'y a aucune marque lisible.



Nous tenons à rassurer les âmes sensibles, cette barrette avait déjà rendu l'âme avant de se faire sauvagement attaquer par un tournevis. Cela nous permet de vous montrer les fixations des puces dites BGA (Ball Grid Array).

La DDR3 ne va pas être le seul facteur responsable de la montée des prix de la DDR2 : il y a aussi les commandes massives effectuées par les revendeurs pour la rentrée qui sont en train d'être passées en ce moment.



Le détrompeur de la DDR3 (en haut) est plus à droite que celui de la DDR2 (en bas). Difficile de se tromper...





(DDR2 à 667 MHz) si vous avez acheté un Core 2 (ou un Athlon X2) dans ces deux dernières années. C'est le postulat que nous allons prendre tout au long de cet article, tant il représente la grande majorité des lecteurs (vous, oui, vous).

Si vous avez de la DDR première du nom dans votre PC, la problématique va être différente puisqu'il y a de grandes chances qu'elle accompagne un processeur simple cœur et une carte graphique AGP. Si vous n'avez qu'un seul giga de mémoire (voir 512 Mo), le prix de la DDR est suffisamment bas pour que vous puissiez vous offrir, pour une soixantaine d'euros, deux barrettes flambant neuves d'un giga de mémoire pour remplacer ce que vous avez dans votre machine. De quoi redonner un peu de souffle même si, dans l'absolu, vous pourriez penser à changer le tout.

Revenons donc aux nombreux possesseurs de DDR2. En lecteurs fidèles du Top Hard, vous avez remarqué que cette mémoire a largement baissé depuis le moment où vous avez acheté, pour atteindre un palier particulièrement bas : 2 Go de mémoire coûtent moins de 50 euros. C'est de l'argent, du vrai, cinq pizzas, mais c'est globalement très abordable, quasiment un prix plancher : la mémoire DDR2 ne verra pas son prix divisé par deux et l'on doute qu'elle baisse davantage. Il y a plusieurs raisons à cela, tout d'abord le fait que l'on atteint le seuil de rentabilité des fabricants de puces mémoire. Bien que l'on n'ait pas spécialement envie de les plaindre, ils ont déjà du mal à faire de l'argent avec le tarif actuel de la mémoire. On ne s'attend pas à ce qu'elle baisse. Il y a même, au contraire, une conjonction de facteurs qui fait qu'elle risque de remonter dans les six prochains mois.

Dites bonjour à la DDR3

Produit de luxe à sa sortie, la DDR3 arrive à un seuil abordable où l'on peut se la procurer pour à peine deux fois le prix de la DDR2. C'est, grosso modo, le seuil d'acceptabilité pour un tas de gens qui construisent de nouvelles machines, au point que l'on vous conseille – dans le Top Hard – d'y penser, si cela rentre dans votre budget pour une machine neuve complète. Je ne dis pas cela pour vous inciter à changer de carte mère, mais tout simplement pour indiquer la tendance qui veut que le marché va, d'ici à la fin de l'année, se déplacer petit à petit vers la DDR3. Car les portables aussi passeront d'ici un mois à la DDR3, tandis que les plates-formes Nehalem d'Intel requerront aussi ce type de mémoire. Comme cela était arrivé au moment de la transition de la SDRAM vers la DDR, puis de la DDR vers la DDR2, il est probable que la DDR2 voie son prix augmenter. Pour résumer : en achetant maintenant, vous avez assez peu de chances de vous tromper.

J'achète 4 Go ! Bon réflexe a priori, sauf que l'on doit poser quelques remarques. Si vous n'avez pas un système d'exploitation 64 bits (les versions x64 de XP et Vista), votre système propose plusieurs limitations. La première est technique.
Les versions classiques de Windows sont dites 32 bits, ce qui ne signifie pas du tout qu'elles peuvent gérer 4 Go de mémoire. Techniquement, cela indique que le système est capable de gérer un espace d'adressage de 4 Go pour l'ensemble de la machine. Ce qui inclut vos barrettes de RAM, mais aussi la mémoire de votre carte 3D, de votre carte son, de votre carte réseau... En clair, il faut décompter un tas de choses de vos 4 Go, ce qui fait qu'au bout du compte, Windows ne parviendra à se servir que de 3.2 Go (en moyenne) de mémoire au maximum.

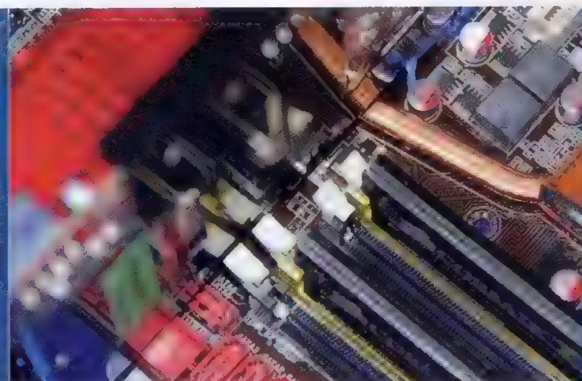
J'achète 3 Go ! On allait oublier un autre problème : si votre activité principale est de lancer un jeu (ce qui est une hypothèse raisonnable dans Joystick), il y a une autre limitation imposée par Windows : un processus (un programme) n'est capable d'utiliser que 2 Go de mémoire en tout. Et pas plus. C'est extrêmement cruel et si Windows (et vos programmes résidents) peuvent utiliser de 200 à 300 Mo de mémoire, on voit assez vite que, finalement, l'intérêt d'avoir plus de 2 Go de mémoire est limité pour une activité purement vidéoludique : vous ne verrez tout simplement pas de gain de performances. Si vous utilisez votre PC pour d'autres tâches (plusieurs programmes très gourmands en même temps), vous pouvez penser, vu la différence de prix, à l'achat de 4 Go. N'attendez pas de miracles dans les jeux, par contre.



À vue d'œil, vous vous dites que la barrette noire est plus intéressante, puisqu'il est marqué CAS 4-4-4 dessus. Attendez !

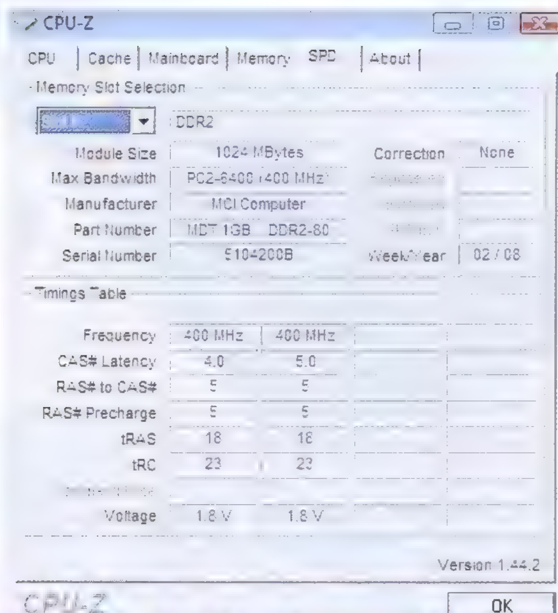
J'achète 2 Go, donc ? Pour la majorité des joueurs, 2 Go est effectivement la quantité correcte. Reste la question de savoir ce que l'on achète. Le premier réflexe est de vouloir ajouter deux barrettes de 512 Mo pour « compléter » sa machine. On vous le déconseille franchement et ce, pour deux raisons. La première est la vitesse de votre mémoire, si vous avez de la DDR2 à 667 MHz et que vous ajoutez de la DDR2 à 800 MHz, le tout ne tournera qu'à 667 MHz, ce qui est un peu dommage. Le second argument est le plus important : peupler vos quatre slots de mémoire est un acte dangereux. Si cela peut marcher, il y a de fortes chances pour que cela ne marche pas à cause d'une carte mère un peu boiteuse dans sa gestion de la mémoire. Le pari nous semble trop risqué pour économiser une vingtaine d'euros. Remplacez votre mémoire et faites-en des porte-clefs (ou vendez-la sur un site d'enchères, peu importe), vous économiserez des maux de tête.

PC8500, CAS 4 Devant le nombre énorme de barrettes présentes sur le marché, vous aurez l'embarras du choix. Il faut poser un principe de base : au-delà de la PC6400 (800 MHz) en CAS 5 (le CAS, c'est la latence de la mémoire, théoriquement plus elle est basse, mieux c'est), tout ce que vous verrez de plus « intéressant » est de la mémoire dite « à overclocker ». Si vous achetez de la mémoire hors de prix en PC8500 et CAS 4, vous la verrez booter... en PC6400 CAS 5 ! C'est le méchant secret de la RAM qui coûte trop cher, elle est vendue avec une certification pour l'overclocking, il vous faudra changer manuellement les paramètres dans le BIOS, ce qui implique d'augmenter la tension d'alimentation de votre mémoire. On préfère donc vous conseiller l'achat prudent : PC6400 en CAS 5, au moins vous ne serez pas déçu et vous ne paierez pas plus cher pour la même chose. Les gains à attendre de cette mémoire une fois overclockée sont en prime assez légers. Ne tombez pas dans ces attrape-nigauds.


Comme vous pouvez le voir, sur cette carte mère les taquets de gauche tapent dans la carte 3D une fois ouverts. Pas de quoi passer un doigt pour les faire descendre, mais un tournevis fait parfaitement l'affaire.

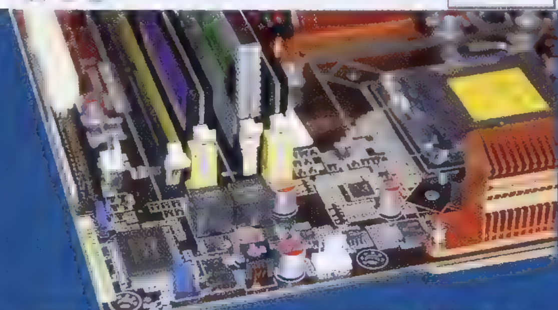
Et ça s'installe comment ? Voilà une question intéressante. Si vous n'avez jamais trifouillé dans un boitier de PC, n'ayez pas peur, l'opération est on ne peut plus simple, il faut juste un peu de méthode. Votre PC une fois éteint, débranchez tous les câbles qui traînent à l'arrière, y compris l'alimentation, et posez votre PC sur une table ou par terre pour les adeptes du yoga et du Wii Fit. En regardant votre tour par la façade (là où se trouve votre lecteur de DVD), vous devez poser le flanc droit contre la table ou sur le tapis, ne rayez pas votre parquet !).
Pour ouvrir le boitier, il existe un tas de systèmes de fixation différents, mais, dans l'absolu, le principe est toujours le même. Il faut retirer le panneau du flanc gauche (celui qui est posé sur le dessus si vous avez suivi nos instructions) en retirant les vis à l'arrière. C'est probablement la seule fois que vous aurez besoin d'utiliser un tournevis si vous n'avez pas la chance d'avoir des « vis à main » (que l'on peut

retirer avec les doigts). Une fois les vis retirées, on pousse généralement le panneau vers l'arrière et il glisse de quelques centimètres : il n'y a plus qu'à le soulever. Ne forcez pas, si cela ne vient pas, cherchez où cela bloque : même si l'on n'aime pas trop le répéter pour passer pour des techniciens ultra-qualifiés, démonter et monter un PC, ça n'est pas plus compliqué que de monter des Lego.
Si vous ne vous êtes pas trompé de sens, vous verrez les entrailles de votre machine (et si vous voyez une plaque de métal, vous ne connaissez pas votre droite de votre gauche). Placé devant le lecteur de CD, vous verrez en haut de la carte mère le ventilateur de votre processeur, la mémoire qui nous intéresse est à sa droite. Pour retirer les barrettes, il suffit de pousser vers l'extérieur les taquets blancs qui tiennent la mémoire. Elle va alors se soulever, il ne vous reste plus qu'à la retirer. Éventuellement, les taquets du bas peuvent taper dans votre carte 3D. Vous pouvez soit enlever votre carte graphique pour faire l'opération ou plus simplement dégager au maximum les taquets du bas et tirer par le haut. Vous gagnerez du temps.
Si vous avez un processeur Intel, vos barrettes sont probablement dans le premier et le troisième slot. Chez AMD, cela peut être les deux premiers (on les compte du plus proche au plus éloigné du processeur). Il suffit de placer vos nouvelles barrettes au même endroit que les anciennes. Il y a un sens que vous découvrirez assez vite, une petite encoche dans la barrette qui empêche qu'on la mette à l'envers. N'hésitez pas à appuyer fortement, il faut qu'elle soit enfoncée et que les taquets blancs soient recollés sur la mémoire (y compris ceux du bas). Il vous reste simplement à refermer votre boitier et rebrancher tous les câbles (les USB sont interchangeables, n'ayez pas peur si vous ne les remettez pas exactement au même endroit), vous pouvez cependant en profiter pour retirer la poussière (les lingettes attrape poussière sont très efficaces pour ceux qui ne veulent pas sortir l'aspirateur). Autant que votre PC soit propre, non ?



Parmi les raisons qui font qu'utiliser deux paires de barrettes mémoire ne marchent pas forcément, il y a les barrettes mal programmées. Ici, sur le tableau, on devrait lire des valeurs pour plusieurs fréquences différentes, et pas deux CAS pour une même fréquence...

Comme le dit si bien le proverbe : taquet mal enfoncé, le PC ne va pas démarrer !



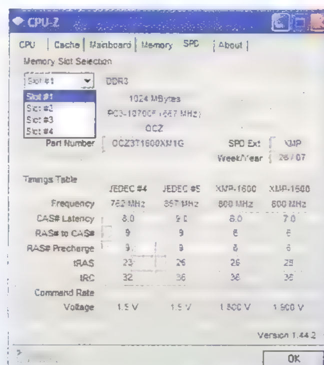
Si, malgré nos conseils, vous voulez tenter d'installer 4 barrettes de mémoire, n'oubliez pas de placer les paires dans les slots de couleurs identiques, comme sur notre photo.

TEST SPECS

- Each module pair is tested together at 800MHz
- Tested and packaged in pairs
  - Packaged together immediately following system test
- Tested at latency settings of 4-4-4-12 at 2.1V
- SPD programmed at:
  - JEDEC standard 5-5-5-18 values at 800MHz
  - EPP standard 4-4-4-12 values at 800MHz

Sur la documentation du constructeur, nos fameuses barrettes CAS 4 sont en réalité des CAS 5, et certifiées en CAS 4 à 2.1 volts ! (soit +0.3v par rapport à la tension de la DDR2).

L'indispensable CPU-Z (franchement, il l'est !) vous permet de voir dans le détail ce que vous avez dans chacun des slots mémoire de votre PC, sans avoir à le démonter. Un bon moyen de savoir ce que vous avez à changer.



havok

Tous contre un

Si AMD et Intel se battent à coups de processeurs, ils savent aussi parfois s'entendre pour une grande cause commune. La « grande cause » 2008 (et 2009) des deux compères est assez simple, venir embêter Nvidia. Vous vous souvenez très certainement qu'Intel avait racheté Havok, le moteur physique qui permet de presque tout casser dans Half Life 2. Le constructeur avait deux buts en dépensant son argent de poche dans cette société : le premier était de rendre (bientôt) gratuite la bibliothèque aux développeurs qui en voudraient. La seconde était de s'assurer que la physique resterait sur les processeurs (et non sur les cartes graphiques) en tuant Havok FX, un portage d'Havok pour les cartes 3D. Depuis, Nvidia a racheté Ageia (les concurrents d'Havok qui avaient tenté de nous vendre des cartes PhysX, vous suivez ?) et ne jure que par la physique sur GPU. Comme il ne reste plus personne à racheter, AMD a décidé de s'acoquiner avec Havok pour rendre la chose encore meilleure sur les Phenom... et les Radeon ! Mon petit doigt me dit que ce nouvel Havok GPU, s'il sort un jour (l'amour entre ces deux-là a ses limites), sera totalement incompatible avec les GeForce...



Le Spinpoint F1 de Samsung et ses 32 Mo de cache.

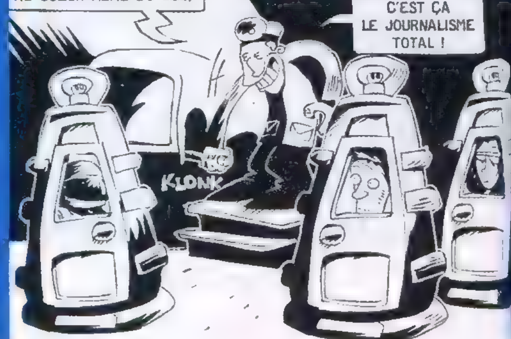
130 euros

C'est le prix que l'on vous demandera derrière le comptoir pour un disque dur d'un tétra-octet. Ces disques qui coûtaient une grosse fortune deviennent complètement abordables, le moins cher se trouvant en ce moment chez Samsung.

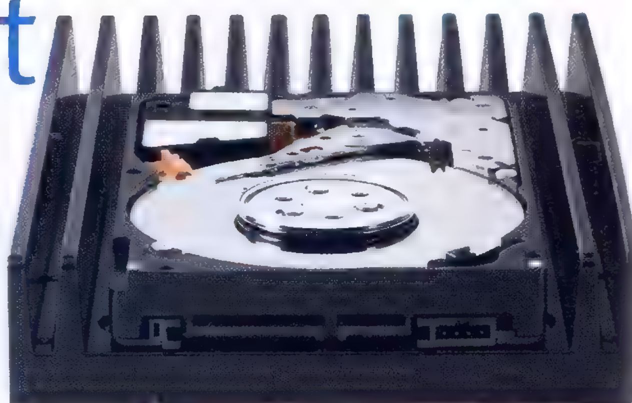
Edito

Ça y est, elles sont là, les nouvelles cartes graphiques de Nvidia et d'ATI. Au moins en partie puisque l'on en attend quelques autres déclinaisons, particulièrement chez ATI. L'effort mérite d'être souligné et l'on va enfin pouvoir mettre nos GeForce 8 à la retraite. Pour les remplacer par des Radeon 4000 ou des GeForce GTX 200 ? Le suspense est insoutenable !

Par C_Wiz



20 000 tours et puis s'en vont



L'actuel VelociRaptor et ses 10000 tours par minute.

Western Digital avait introduit, il y a une poignée de mois, une nouvelle version de son Raptor, qu'un génie du marketing a décidé d'appeler VelociRaptor. Le concept était toujours le même, un disque dur à 10 000 tours minute en Serial ATA. Sauf qu'entendant mes oreilles siffler, la société a eu la bonne idée d'en faire un disque 2 pouces et demi (un disque dur normal de PC fait 3 pouces et demi), autour duquel on trouve un bloc d'insonorisation (et de refroidissement). Cette petite taille promet de nouvelles montées en vitesse puisque WD envisage tout simplement de faire pédaler ses disques deux fois plus vite. Le dopage dans le cyclisme contamine tout...

9800 GT

Voici une 8800 GT à laquelle on a rajouté une fonctionnalité (l'Hybrid Power, la capacité d'éteindre la carte 3D sur une carte mère qui dispose d'un chipset graphique intégré) qui n'est utilisable que par une toute petite partie de la population des possesseurs de cartes mères Nforce (seule une carte mère pour Phenom est disponible au moment où on écrit ces lignes). Au suivant...



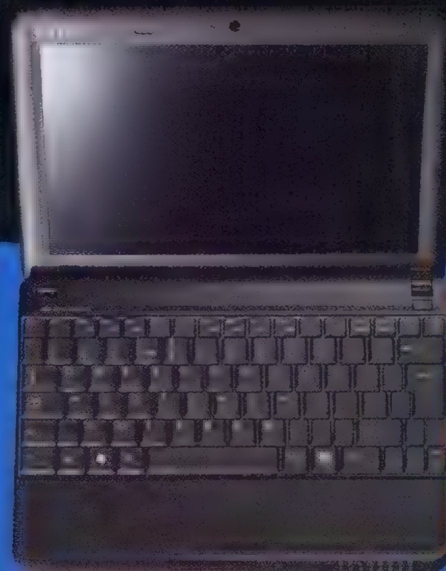
[illegible]



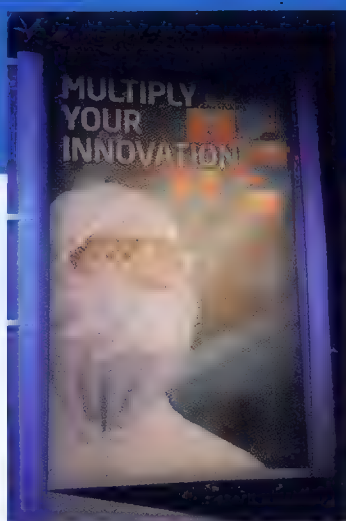
Le Wind est disponible en noir et blanc. On notera la gestion du WiFi intégrée (normal) et une sortie VGA (mieux) ainsi qu'un lecteur de carte mémoire intégré (bien).

Vive le vent

Si Asus a lancé la mode des PC à écran trop petit. Depuis, d'autres ont suivi. Des Celeron portables, on passe désormais à des processeurs Atom, ce qui est un peu mieux pour la consommation sur ces machines où les performances ne sont pas primordiales. MSI propose, de son côté, une alternative sympathique aux EeePC, baptisée Wind. Au programme : un Atom à 1.6 GHz, 512 Mo de RAM et un disque dur de 80 Go. L'écran a le bon goût de faire 10 pouces de large (7 pour le premier Eee) et de proposer une résolution de 1024 x 600. 2 heures 30 de batterie annoncées (avec la plus petite des batteries) et un prix sous la barre des 400 euros. Et en prime, il n'est pas moche.



Méchant garçon



En attendant, ce sont les amendes qui se multiplient, Monsieur Intel...

En matière de marketing, Intel ne se classe pas dans la catégorie des enfants de chœur. Les équipes du constructeur ont des moyens (pour nous faire parler ?) considérés comme « limites » pour vendre ses produits « moins bons » (Pentium D, si tu nous regardes) dans un tas de pays. Dans la plus grande tradition japonaise, Intel avait eu droit à un rappel à l'ordre sans amende (en 2005) pour avoir incité ses clients à ne pas utiliser de puces AMD. Aujourd'hui, c'est la Corée du Sud qui se fâche en infligeant 25,4 millions de dollars d'amende à Intel, qui aurait versé près de 370 millions de dollars (entre 2001 et 2005, les années fastes des Athlon/64) à certains constructeurs locaux (dont Samsung) pour qu'ils n'achètent pas de processeurs AMD. L'amende représentant 0.06 % du chiffre d'affaires d'Intel en 2007, il y a des chances pour qu'il s'en remette. Sauf que ce jugement coréen arrive au moment où la commission européenne calcule, pour les mêmes motifs, sa propre amende qui peut monter au maximum jusqu'à 10 % du CA du constructeur (soit 3.8 milliards de dollars). Et, comme une mauvaise nouvelle ne vient jamais seule, la commission régulant le commerce aux États-Unis (la FTC) vient, elle aussi, d'ouvrir une enquête sur le marché des microprocesseurs. Et moi qui pensais que les impôts me persécutaient... Le pire, c'est que tout cet argent n'ira même pas dans la poche d'AMD (qui en aurait un peu besoin) : il faudra attendre pour ça que le procès entre Intel et AMD ait lieu. Mais oui, voyons, celui qui a été intenté en 2005 par AMD... et qui ne sera pas jugé avant 2010.

Un milliard !

Il n'y a pas si longtemps de cela, dans le monde de l'informatique, on n'avait que seize couleurs à se mettre sous les yeux. Aujourd'hui, on en a seize millions et, pour beaucoup, on dit que c'est suffisant. En effet, des scientifiques ont estimé que l'œil humain était capable de distinguer environ un million de couleurs. Sur le papier cela se tient, mais c'est plus compliqué dans la pratique. La sensibilité aux couleurs est quelque chose d'assez relatif en fonction d'un tas de paramètres comme, par exemple, la luminosité. En prime, selon le placement des cônes à l'intérieur de l'œil, nous disposons tous de capacités différentes. Sur un dégradé de 256 rouges (ce que permet d'afficher un moniteur classique), on peut distinguer assez clairement des différences à certains endroits, tandis qu'à d'autres les couleurs se confondent (c'est encore plus flagrant sur un dégradé de gris). Bref, tout ça pour vous dire qu'il nous faut des écrans 30 bits (1 024 nuances de rouge, de vert, et de bleu), et ça tombe assez bien puisque HP est le premier à en proposer un (vrai). Il vaut 3 500 dollars, ce qui est assez cher pour un 24 pouces. On attend donc avec impatience qu'HP soit copié par tous les autres constructeurs.



Et comme c'est le premier écran 30 bits, je ne dirai pas tout le mal que je pense des boutons lumineux à droite de l'écran.

Aux ARM citoyens

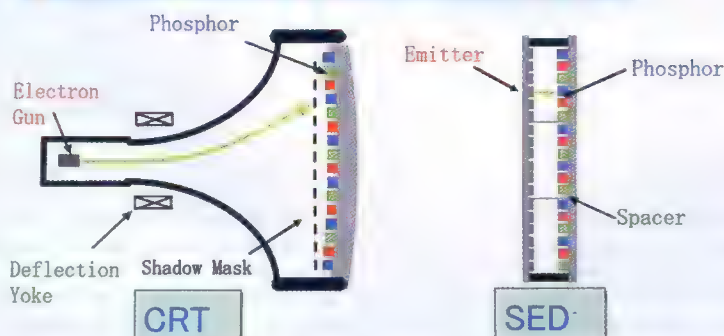
C'est un peu petit, de ma part, d'évoquer les fourches révolutionnaires face aux Atom d'Intel qui, sous forme de bombes, parlent d'une force de frappe légèrement plus puissante. En attendant les premiers scores de l'Atom, le nouveau processeur, basse consommation d'Intel, est tombé. Si c'est un premier pas intéressant, on est encore loin des performances proposées par les ARM, à consommation égale. Il n'y a pas de miracles puisque l'Atom fait penser au vieux Pentium dans sa conception, et, à cette époque, nous disions tous qu'il n'avait aucune chance et que le x86 se ferait manger par les architectures RISC. Ce qui a donné tort aux analystes du moment, c'est l'augmentation du nombre de transistors, qui ont permis à Intel de compenser les déficiences du x86 en ajoutant une grosse partie de silicium qui fait tout sauf des calculs. En relançant ses Atom, Intel relance une vieille guerre qu'il pensait avoir gagnée, ce qui est, avouez-le, un poil ironique. En attendant, les Anglais d'ARM ont confié aux Anglais du Financial Times qu'ils n'étaient pas sûrs qu'Intel leur pique des parts de marché et que le contraire pourrait arriver. Ils disent même que certaines sociétés les contactent en ce moment et s'intéressent au RISC pour un retour dans les PC de bureau et les serveurs. Et toc !



Warren East, le patron d'ARM, n'aime pas beaucoup Intel en ce moment.

Mais SED la...

En signe d'hommage, une explication sur le SED sponsorisée par Toshiba.



C'est surtout fini pour le SED ! Cette technologie qui consiste à utiliser de tout petits canons à électrons pour chaque pixel de l'écran (et mixer ainsi les avantages du LCD avec ceux des vieux écrans CRT) est désormais enterrée. Canon, qui était le seul à assurer le développement de la technologie (historiquement, Toshiba s'y intéressait avant qu'une histoire de procès l'en éloigne un peu à l'insu de son plein gré) jette l'éponge et mise désormais sur l'OLED (l'autre technologie censée remplacer les LCD que l'on attend depuis aussi longtemps que Duke Nukem Forever). Cependant, que les fans du SED se rassurent, il reste son fils spirituel, le FED, utilisant un concept plus poussé pour ses canons à électrons et qui est, pour l'instant, supporté par Sony et Motorola. En attendant, les dalles à cristaux liquides continuent de rigoler. Leur fin n'est pas si proche !

Un encodeur de vidéo pour iPhone et autres périphériques à la mode baptisé Badaboom. Il utilise CUDA.



C'est quoi LE GPGPU ?

Je ne sais pas pour vous, mais j'adore faire effectuer des choses improbables à mon matériel. Comble de l'automatisme, ma cafetière me fait couler un expresso quand on m'envoie un mail signalant que je suis en retard pour rendre mes articles. Le GPGPU, c'est un peu pareil.

C_Wiz



Si ATI a été le premier à proposer un client Folding@Home, Nvidia se rattrape aujourd'hui.

Dans le fond, le GPGPU part d'une bonne idée : utiliser sa carte graphique pour faire autre chose que des jeux. Cela se tient. Même techniquement, depuis quelque temps, les GPU qui équipent nos cartes 3D deviennent de bonnes grosses machines à calculer. Il y a donc une certaine ingéniosité derrière. Les débuts du GPGPU ne furent pas très glorieux. Chez ATI, on devait programmer sa carte dans un langage machine improbable qui donnait des migraines rien qu'en téléchargeant la documentation. Nvidia a proposé CUDA, un langage assez simple reprenant les grandes lignes du C (avec quelques libertés) pour simplifier le développement. Un bon premier pas, mais ça ne résout pas tout.

Une histoire d'architecture

Le problème des GPU est qu'ils sont taillés avant tout pour traiter des triangles et des pixels, des structures assez précises dans leur format. Il faut, pour espérer profiter du GPGPU, arriver à placer ses données dans le bon sens. Il faut aussi que la difficulté que l'on veut résoudre s'adapte aux capacités d'un GPU en clair, qu'il soit massivement parallèle. Le type d'ennuis que les processeurs « classiques » ont du mal à traiter. Vous le comprenez, c'est un peu compliqué et les premières applications n'ont pas été très excitantes. Comme Folding@Home, ce logiciel partagé de recherche médicale. Pour la bonne cause, mais ça ne changera pas votre vie (pas tout de suite en tout cas). La simulation financière est un autre domaine dans lequel les GPU fonctionnent, Nvidia se targue, par exemple, qu'un de ses clients soit capable de « simuler » les marchés boursiers (la Société Générale ?).

Des GPU moins GPU

Pour améliorer l'accessibilité de ces langages, les constructeurs rajoutent des transistors pour rendre leurs GPU plus faciles à travailler. Chez Nvidia, cela passe par la capacité de charger des données en mémoire autrement que par des textures (un comble, tout de même). Ce temps passé à rendre les GPU plus « traditionnels » se fait-il au détriment des jeux ? On pourrait avoir un long débat là-dessus.

Et mon téléphone ?

Au final, le plus gros problème du concept GPGPU est qu'il vient taper sur les plates-bandes des processeurs classiques. Pour AMD ce n'est pas un problème, il possède désormais ATI. Chez Intel, ça les titille autrement, et c'est pour cela qu'ils comptent faire d'une pierre deux coups en (ré)entrant dans le marché des cartes 3D avec leur Larrabee qui a pour but caché de tuer le concept du GPGPU dans l'œuf. Y a-t-il de l'avenir pour le GPGPU ? Peut-être, d'autant que même Apple s'y met en proposant un langage (concurrent de CUDA) baptisé OpenCL qui serait géré par les gens qui dirigent l'OpenGL. L'avenir est plein de surprises. Cela tombe bien, non ?



La Radeon HD 4850. On dirait une carte d'entrée de gamme, sauf sur le plan des performances.

GeForce GTX 280 & Radeon HD 4850 Arnold et Willy

« Il faut de tout, tu sais, il faut de tout, c'est vrai, il faut de tout pour faire un monde. » Je ne sais pas qui a écrit le générique de cette grandissime série de 1978, mais c'était un véritable visionnaire. Pensez-vous, trente ans avant, il avait déjà tout compris aux nouvelles offres estivales d'ATI et de Nvidia.

C. Wi.



Ça y est, vous vous dites que je suis tombé sur la tête, que je prêche l'amour, la paix et la tolérance, y compris avec les Allemands, les Bretons et les Alsaciens. Rassurez-vous, ce n'est pas le sujet du jour et s'il y a un message de tolérance dans cet article, il ne concerne que le monde impitoyable des cartes 3D. Pour bien comprendre les deux cartes graphiques du jour, on va parler un court instant de marketing.

La taille, ça compte

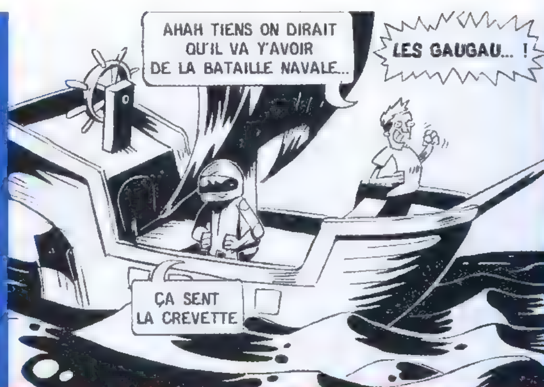
Pour arriver à vendre des cartes, le meilleur moyen trouvé par les constructeurs est de créer des cartes très rapides (et très chères) qui puissent prendre la tête des classements. Décrocher la couronne, trôner au-dessus des autres, et faire parler de soi. Après, on espère que l'acheteur potentiel ira prendre un modèle de la même marque qui corresponde à la taille de son portefeuille. Sans savoir s'il s'agit du meilleur rapport qualité/prix. Ce petit jeu, tout le monde y a joué, ATI comme Nvidia. Seulement, cela ne vous aura pas échappé, ATI n'y joue plus depuis son rachat par AMD.
Certaines mauvaises (pas tant que ça) langues diront que développer des produits haut de gamme qu'on ne vend qu'à quelques milliers d'exemplaires, ce n'est pas forcément le genre de luxe que peut s'offrir le constructeur vert qui est un peu dans le rouge. Quand on le titille sur le sujet, il clame haut et fort que ce n'est pas le cas, même si dans l'absolu, les partenaires d'ATI continuent de l'affirmer, le manque d'un haut de gamme mono GPU n'a pas permis aux Radeon HD 3850 et 3870 de se vendre aussi bien qu'elles auraient dû. À croire que tout le monde ne lit pas Joystick, en fait.

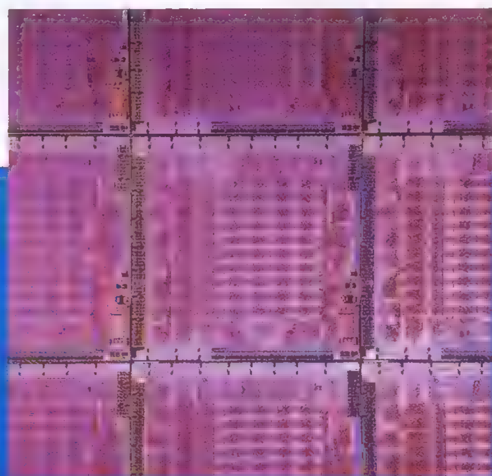
Pour toutes les occasions

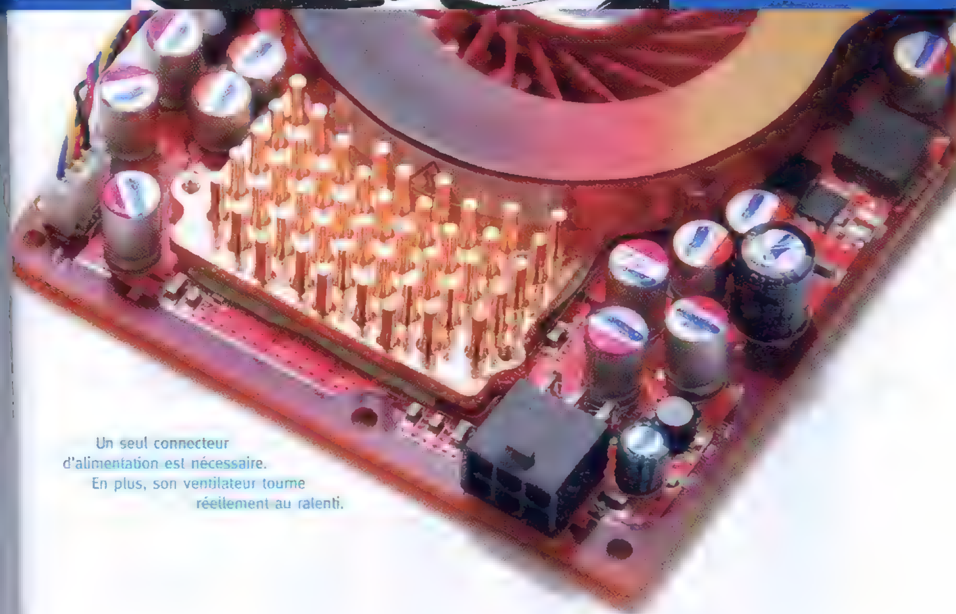
Chez ATI, donc, on dit se préoccuper des cartes que l'on vend en volume et qui intéressent les joueurs; celles qui se situent entre 150 et 300 euros à la louche. C'est un beau discours marketing qui s'accompagne d'un petit fond de technique : il devient compliqué de faire des GPU haut de gamme. Il faut cumuler dans un petit espace beaucoup de transistors, ce qui chauffe, coûte cher, et a du mal à apporter un rendement fantastique. C'est en tout cas le pitch que nous sert le constructeur. Chez Nvidia, on n'a pas vraiment de problèmes d'argent, et faire du bon gros GPU qui tâche, ca ne les gêne pas. D'ailleurs c'est le cas du GT200, le nouveau GPU qui équipe la GeForce GTX 280. Sur le fond, on ne va pas se mentir, Nvidia a repris l'architecture de ses GeForce 8. On retrouve toujours les mêmes particularités techniques comme l'utilisation d'unités dites scalaires. Pour rappel, il s'agit de couper les traditionnels pipelines qui pouvaient traiter un pixel entier d'un coup en plusieurs petites unités de calculs s'occupant chacune d'une composante (le rouge, le vert, le bleu ou la transparence). Cela permet, lorsqu'un programme à l'écran ne travaille que sur le rouge, de pouvoir faire tourner beaucoup plus rapidement les programmes. L'autre particularité majeure de l'architecture des GeForce 8 tenait dans un point de design de la puce : les unités scalaires dont on parlait plus tôt fonctionnaient à une fréquence différente (en gros deux fois plus vite)



La coque de la GTX 280 de Nvidia est du genre imposant. Le ventilateur s'est révélé relativement silencieux pour une carte de ce type, ça ne l'est évidemment pas au niveau de la 4850.







Un seul connecteur d'alimentation est nécessaire. En plus, son ventilateur tourne réellement au ralenti.

que le reste de la puce. Dans le milieu on appelle ça le « clock domain », la capacité d'avoir plusieurs fréquences sur un même bout de puce. En plus de retenir ce nom pour briller dans vos prochains dîners mondains, rappelez-vous aussi que l'idée permet de gagner facilement en puissance. À l'inverse, cela pose quelques grattages de crâne aux ingénieurs, mais au prix où ils sont payés, on ne va tout de même pas les plaindre.

Toujours une histoire de taille

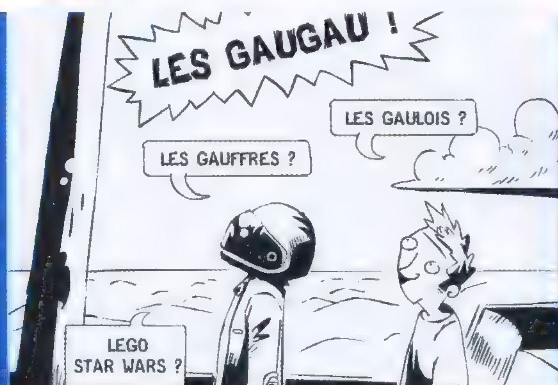
Le G92, la puce qui anime les cartes récentes de Nvidia, culminait déjà assez haut en transistors, près de 754 millions. Soit presque deux fois plus que ce que l'on trouve dans un Core 2 Duo par exemple. Pour le GT200, le constructeur historiquement vert a vu grand avec 1,4 milliard de transistors. C'est très gros, au point que produire la puce devient un vrai challenge. À l'intérieur de cette chose bien énorme, on trouve 240 unités scalaires (contre 128 dans un GeForce 8), un bus mémoire encore plus large (512 bits contre 384) et, les possesseurs d'écrans 30 pouces en bavent déjà : 1 Go de Ram... de type GDDR3 (ami lecteur, reste avec nous!).
Du côté des fréquences, le clock domain évoqué plus haut est un peu plus conservateur qu'à l'habitude. Sur une 8800 Ultra par exemple, le GPU était cadencé à 612 MHz contre 1500 pour les unités scalaires, voire 2.45x. Le rapport montait même à 2.5x sur les 9800 GTX (675 et 1688 MHz). Sur le GTX 280, il s'agit de 602 MHz pour le GPU et 1296 pour les unités (soit 2.15x). La puissance de calcul n'est donc pas exactement doublée par rapport



L'arrière de la carte a tendance à chauffer fortement, malgré la plaque de protection.

aux vieilles gloires de Nvidia.
Reste qu'il y a toujours un bon paquet de puissance sous le coude, et qu'elle s'exprime assez facilement.
On retrouve en moyenne 50 % de performances en plus que pour une 8800 Ultra dans les résolutions les plus classiques. Et ça peut être plus élevé (60-70 %) sur un écran 30 pouces grâce à la mémoire supplémentaire quand on utilise de l'anti-aliasing. Mais si, vous savez.

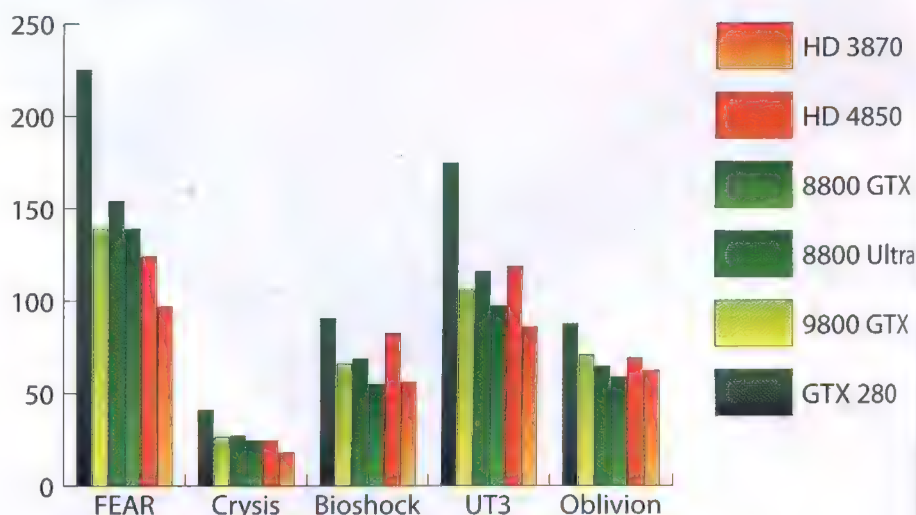
Le truc que fait bien ATI? Les constructeurs de cartes 3D ont des réputations. Certaines que l'on ne peut pas écrire dans ces colonnes, tandis que d'autres sont très répandues. Historiquement, ATI a



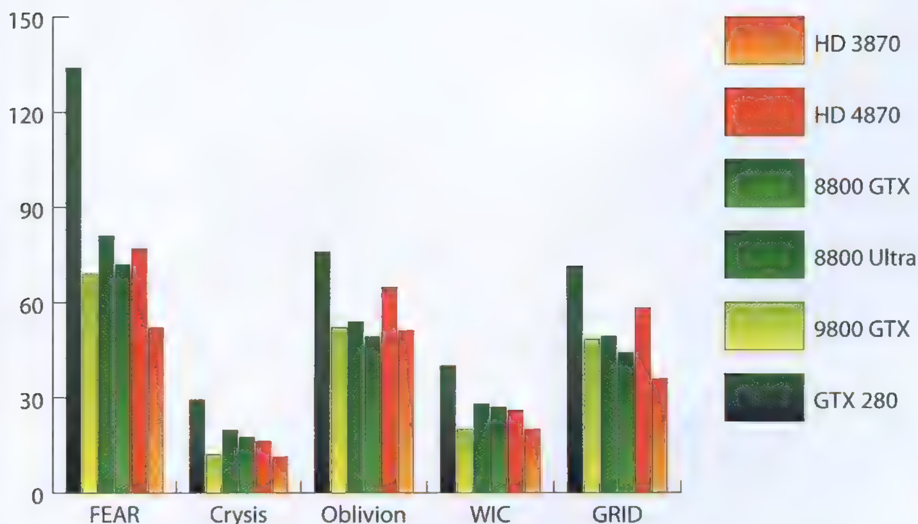


toujours été le roi de l'anti-aliasing: ses architectures ont toujours proposé des pertes plus faibles lorsque l'on activait cette fonction sur leurs cartes que sur celles de Nvidia. Toujours... sauf depuis les Radeon 2900 où les choses sont parties en sucette. Un gros méchant bug dans le design de la puce décelé tellement tard par les ingénieurs qu'il s'est retrouvé aussi dans les Radeon 3850 et 3870. Résultat: on vous l'avait montré, les cartes d'ATI se comportaient sur certains titres un peu moins bien qu'elles auraient dû une fois l'anti-aliasing activé. Cela les a un peu vexés, et pour les Radeon 4800, ils ne sont pas peu fiers d'avoir corrigé le truc. L'anti-aliasing est réparé, ATI s'excuse platement, et on va pouvoir envisager le pardon. Enfin, peut-être.
Chez AMD donc, on est fier de ne pas produire de gros GPU de 1,4 milliard de transistors et on s'en contente de « seulement » 956 millions. Cela reste gros, mais ATI produit ses puces dans un procédé de gravure plus fin (55 nanomètres) que celui utilisé par Nvidia pour le GT200 (65 nm). Résultat, la puce d'AMD est « physiquement » plus de deux fois plus petite, ce qui défie les règles de la logique. Mais on vous jure que c'est vrai.

Ma petite puce! À côté de ça, ATI n'y a pas été de main morte en faisant plus que doubler son nombre d'unités. On passe de 64 groupes de 5 unités (elles sont un peu indépendantes les unes des autres, mais pas autant que les unités scalaires des GeForce) à 160. 2,5 fois plus, c'est beaucoup et ça compense le fait qu'ATI n'ait pas de



Performances dans les jeux en 1920 par 1200, sans anti aliasing, filtrage anisotrope 16x



Performances dans les jeux avec anti aliasing 4x et filtrage anisotrope 16x



L'entrée S/PDIF est présente pour transmettre le son vers une prise HDMI. Chez ATI le HDMI 1.3 est géré par une puce audio sur la carte.

clock domain.
Entre ça et l'anti-aliasing fixé. S'il n'y a probablement pas de quoi inquiéter la GeForce 280, la petite puce d'ATI ne devrait pas être inintéressante.
AMD va d'ailleurs en proposer deux déclinaisons. Celle dont on vous parle aujourd'hui est la plus bas de gamme. Elle utilise 512 Mo de mémoire GDDR3 sur un contrôleur mémoire 256 bits. Cela fait un peu cheap, c'est la même chose que les 9800 GTX de Nvidia par exemple. Le constructeur introduira, en juillet, une Radeon HD 4870 qui sera équipée au choix de 512 Mo ou 1 Go de GDDR5. Une mémoire très rapide qui compensera la taille du bus mémoire, un peu faible à notre goût. On notera aussi que la fréquence des puces n'est pas la même ; on passe de 625 MHz à 750 sur la 4870. Ce qui devrait faire chauffer un peu plus ces puces, et demandera un radiateur double slot (qui reste moins imposant que celui de la carte de Nvidia, mais ce n'est pas très dur). Selon toute vraisemblance, ces cartes seront un peu dures à dénicher, dans un premier temps, c'est pour cela qu'ATI envoie les 4850 avant les autres.
Côté consommation électrique, il y a une bonne nouvelle aussi bien chez Nvidia que chez AMD : Nvidia s'est enfin décidé à copier la bonne idée d'ATI, à savoir utiliser des fréquences plus basses pour sa puce lorsque l'on est sur le bureau Windows. Cela paraît bête, mais Nvidia ne le faisait pas jusque-là. Résultat, et c'est assez amusant (si, vous allez voir) : la GeForce GTX 280 et la Radeon HD 4850 consomment à peu près autant au repos (presque 50 watts de moins qu'une 8800 Ultra, ça commence à chiffrer sur votre facture EDF). En charge par contre, celle de Nvidia consomme 90 gros watts de plus que celle d'ATI. C'est la différence entre une carte haut de gamme et...

Et quoi d'ailleurs? Tiens, en voilà une bonne question, où classer la carte d'ATI ? On sait que ce n'est pas un haut de gamme, on sait aussi que d'autres versions plus rapides de la même carte sont prévues. Jugeons alors sur les performances. Par rapport à l'ancien top de Nvidia, la 8800 Ultra ? Seulement 20 % les séparent dans Bioshock et Race Driver GRiD. Sauf que contrairement à ce que l'on pourrait croire, c'est bel et bien la Radeon HD 4850 qui



est au-dessus. Dans Crysis, la carte fait jeu égal avec une 8800 GTX, dépassant la 8800 Ultra dans le mode DirectX 10 (very high, également connu sous le nom de mode injouable avant cinq ans) quand on active l'anti-aliasing. Globalement, la nouvelle carte d'ATI tourne toujours autour des 8800 GTX et Ultra. Le tout en consommant 80 watts de moins (un seul connecteur PCI Express 6 broches pour l'alimentation) et en ne nécessitant qu'un système de refroidissement simple slot.
Trop sexy pour être vrai ? Le pire c'est que je ne vous ai même pas parlé du prix. 159 euros. En tout. Rapport qualité/prix, autant dire que la carte semble issue d'un autre monde. Petite, sobre, abordable, pas bruyante, et performante, on n'a strictement rien à lui reprocher. Même pas du côté de sa gestion des Blu-Ray puisqu'elle maitrise le HDMI 1.3 et tous les formats audio sonores très haute qualité (ceux qui ne passent pas par une prise S/PDIF comme le Dolby True HD et le DTS HD, une première sur PC). À côté de ça, les 549 euros que demande Nvidia semblent un peu déraisonnables. C'est un produit très haut de gamme qui vise clairement les possesseurs d'écran 30 pouces. Pour eux, la GTX 280 est la carte qu'ils attendaient depuis (très) longtemps. Cela aurait probablement pu aller plus vite ; un sentiment renforcé par les prestations de la petite carte d'ATI, mais peu importe. C'est un ultra haut de gamme, une carte faite pour faire râler les banquiers, tandis qu'AMD veut vous réconcilier avec le vôtre. Une stratégie pour qu'ils soient, à leur tour, sympas avec AMD ? Allez savoir.

top HARD

Seul sur le sable, les yeux dans l'eau. Son rêve était trop beau, mais je reste bloqué par la position qu'il décrit. À quoi bon n'avoir que les yeux dans l'eau quand on est assis (ou allongé) sur le sable ? Roch, des explications, et plus vite que ça !

Le moniteur

Toujours de bonnes affaires du côté des 24 pouces. À défaut du modèle 30 bits de chez HP qui coûte 3500 dollars, vous pouvez regarder du côté du 2416W d'Acer et du PLE2403WS de Iiyama. 349 et 359 euros respectivement chez les marchands d'écrans 24 pouces qui font un métier très en vogue, bien qu'un peu pointu. À leur place, je penserais assez vite à une reconversion dans le métier de marchands d'écrans 30 pouces. Et aussi à m'en offrir un pour leur avoir soufflé cette bonne idée.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10e), environ 190 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-4 (16/10e), environ 170 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8 ms, 16/10e), environ 199 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2030 WM (5 ms, 16/10e), environ 240 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2255WM (5 ms 16/10e), environ 300 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2232BW (2 ms, 16/10e), environ 260 euros TTC.

Le processeur

Le rapport qualité/prix du Phenom ne s'est pas arrangé par magie depuis le dernier numéro, ce qui est assez dommage pour AMD. Cela prouve peut-être aussi que les miracles n'existent pas ou, plus simplement, qu'il ne se passe tellement rien dans le monde des processeurs, en ce début d'été, que je n'ai rien à vous raconter. Si ce n'est que je vous conseille d'économiser 500 euros au cas où vous voudriez un des premiers Nehalem en octobre prochain.

Config 1 : AMD Phenom X3 8750 (2,4 GHz/Socket AM2+), 150 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4500 (2,0 GHz/FSB 800/Socket 775), environ 110 euros.
Config 2 : AMD Phenom X4 9750 (2,4 GHz/Socket AM2+) 180 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8400 (3,00 GHz/FSB 1333/Socket 775), environ 180 euros TTC.
Config 3 : AMD Phenom X4 9850 (2,5 GHz/Socket AM2) 200 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), environ 250 euros TTC.

Le refroidissement

Si vous achetez une carte mère AMD, faites attention à vérifier qu'elle est bien fournie avec une plaque de fixation de radiateur. Une petite plaque rectangulaire, qui est généralement en métal et qui a la taille d'une carte à jouer. Mais non, pas une carte graphique, une carte plate. Vous le faites exprès, je ne parle pas de carte mémoire. Je parle de celle avec du cœur et des As dedans. Vous étiez loin avec vos cartes graphiques.

Processeurs : Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

Le disque dur

Un téraoctet de stockage à 130 euros, ce n'est pas très cher. Pour ce prix vous trouvez deux disques de 500 Go ou un seul d'un téraoctet. Ça se passe chez Samsung avec les Spinpoint F1. Les modèles concurrents sont un plus chers, une bonne vingtaine d'euros de plus, mais la tendance à la baisse est bien là. L'avantage de deux disques ? Vous pouvez faire du RAID avec. Ou alors vous pouvez faire un Raid 5 avec trois Spinpoint F1...

Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 60 euros TTC.
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 80 euros TTC.

La carte vidéo

Interdiction d'acheter quoi que ce soit en cartes 3D sans aller lire notre test des nouvelles GeForce 280 et des Radeon 4000. Après, vous pouvez faire ce que vous voulez, y compris enduire de crème solaire votre ancienne carte graphique avant de la laisser bronzer au soleil. Pardon ? Comment ça, j'ai besoin de vacances ?

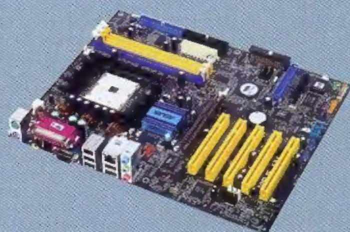
Config 1 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC, Nvidia GeForce 9600 GT 512 Mo (PCI Express), environ 170 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 3850 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GT (PCI Express) 512 Mo, environ 200 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 3870 512 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTS 512 Mo (PCI Express), environ 250 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

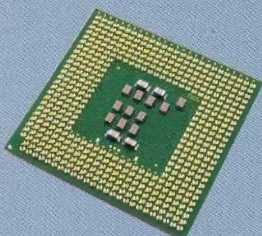
Chacun sa foi, la mienne est dirigée vers les lecteurs Blu-Ray qui font combo graveur de DVD. On peut ainsi faire des sauvegardes de ses photos de vacances, sur la plage ensoleillée avec ses coquillages et ses crustacés. Et regarder des films, la nuit venue, en haute définition parce que l'on a du goût. Le Combo graveur de DVD et lecteur de Blu-Ray est le complément idéal des gens qui partent en vacances.

Configs 1 et 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 30 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Pioneer BDC-202 BK (Serial ATA), environ 130 euros TTC.

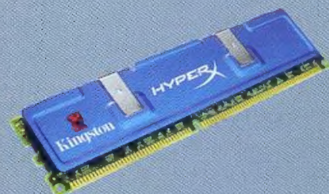














La carte mère

Si vous avez envie d'aller regarder du côté de chez AMD pour les processeurs (on ne juge pas ici, par contre, imaginez ce que votre famille va penser...), on vous conseille vivement de vous orienter vers des cartes mère en 780G. C'est un chipset graphique intégré, certes, mais il propose un southbridge plus récent que sur les cartes mères en 790 FX et offre de bons overclockings. Il n'est pas doué pour le CrossFire, en revanche, mais je pense que vous vous en remettrez.

Config 1 : Gigabyte MA78GM S2H (AMD 780G / Socket AM2+), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P965/Socket 775), environ 85 euros.
Config 2 : MSI K9A2 Platinum (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 130 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35/Socket 775), environ 90 euros.
Config 3 : Asus M3A32-MVP Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 160 euros TTC ou Asus P5E (Intel X38/Socket 775), environ 160 euros, ou Asus.

L'alimentation

Pas grand mouvement en ce qui concerne les alimentations. On continue à vous conseiller les modèles de Seasonic ou leurs dérivés (que l'on trouve chez Corsair avec les HX, par exemple, mais ce ne sont pas les seuls). 500 watts suffiront à toutes les configs du top, même à cette grosse gourmande de GeForce GTX 280. 1 milliard de transistors, c'est que ça consomme, ma bonne dame.

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.





Le routeur WiFi

C'est difficile de trouver des choses intéressantes à vous raconter sur le Thermalright Ultra 120 Extreme, parce qu'on a déjà tout dit. À commencer par le fait qu'il s'agit du roi du refroidissement, et que comme on aime bien Noctua aussi, on vous conseille d'y coller un ventilateur NF-P12-1300 si vous voulez jouer à l'overclocking, ou plus simplement un NF-S12 à 800 tours pour les gens normaux. Le routeur WiFi ? Ha ! Mais, on appelle ça un teasing par le côté.

- Netgear WNR854T (routeur Cable/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros.

La Ram

C'est quasiment criminel de ne pas acheter 4 Go de Ram aujourd'hui si vous partez sur de la DDR2. Bien sûr, cela servira partiellement, vu que vos jeux, à eux seuls, ne sauront pas utiliser plus de 2 Go. Mais pensez à Windows et à vos applications inutiles. Et même vos virus ont, eux aussi, besoin de mémoire. Du côté des marques, on continue à préférer des gens comme Corsair, OCZ ou Kingston, même s'il y en a plein d'autres. Tant que vous ne tapez pas dans le no name...

Configs 1 et 2 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 100 euros TTC.

Lexique

PAR CYD

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.
AIMBOT : Logiciel tiers utilisé par des tricheurs. Il prend le contrôle de la visée pour assuré au joueur de ne jamais manquer sa cible.

BIND, BINDER : Terme utilisé pour désigner l'action d'assigner les commandes d'un jeu à des touches spécifiques.
BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

CAPTURE THE FLAG : Mode de jeu dans lequel les deux équipes opposées doivent ramener le drapeau adverse dans leur camp pour marquer un point.
CASUAL GAMER : Joueur occasionnel qui s'éclate sur des jeux de temps à autre. Terme trop souvent utilisé de manière « insultante » pour indiquer un joueur nul.
COMBO : Terme indiquant une séquence de plusieurs mouvements formant un enchaînement d'actions.

DEATHMATCH : Mode multijoueur, chacun pour sa tronche, dans lequel il faut abattre tous ces adversaires.
DPS : Dégâts Par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.
DYSTOPIE : Une Dystopie est l'opposée de l'utopie. Au lieu de proposer un monde parfait, il s'agit du pire qui soit.

ESPORT : Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FFA : Free for All. Autre manière de désigner le mode Deathmatch.
FPS : First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir à vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.
GAME MECHANICS : Les mécaniques de jeu sont un regroupement de règles offrant un jeu plaisant et intéressant.
GEEK/GEEKETTE : Personne souvent introvertie, qui se nourrit de malbouffe, qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets souvent inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.

GRIND, GRINDING : Termes utilisés dans les MMO pour signifier qu'on gagne des points d'expérience et des niveaux pour son personnage, en tuant des créatures en boucle durant des heures, des semaines ou des mois.

HACK AND SLASH : Genre de jeu où l'on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...
HFGL : Have Fun Good Luck, acronyme souvent utilisé en début de partie par politesse envers son adversaire.
HUD : Head Up Display. Interface affichant des informations indispensables comme la santé de votre personnage, son nombre de munitions... Les infos à regarder du coin de l'œil pour éviter d'être en train de recharger au moment où un ennemi vous tombe dessus.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

JCJ : Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.
JDR : Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion, Neverwinter Nights... Voir aussi RPG.

LEVEL DESIGNER : Personne qui crée et agence les environnements pour qu'ils collent parfaitement au gameplay et qu'ils soient le plus plaisants possible.

MANA : Indique les points de magie d'un personnage.
MAP : Le terme Map (carte) est utilisé principalement pour indiquer un environnement choisi par des joueurs lors d'affrontements dans un FPS ou RTS.
MMORPG : Massively Multiplayer Online Role Playing Game ou jeu massivement multijoueur. Indique un univers persistant dans lequel des milliers de joueurs évoluent. World of Warcraft, Lineage II... L'abréviation MMO est la plus répandue.
MOD : Indique une modification d'un titre pour en faire un nouveau. Ce sont surtout des fans qui utilisent les kits de développement (voir SDK) pour créer leur propre jeu. Quand celui-ci est complètement différent de l'original, on appelle cela « une Total Conversion ».

NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va !

PATHFINDING : Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.
PING : Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.
PNJ : Personnage non Joueur, incarné par l'ordinateur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.
PVE : Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur.
PVP : Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

QUICK TIME EVENT : Il s'agit d'une méthode de gameplay qui permet, après avoir appuyé sur la touche adéquate, de voir une séquence mettant en scène le personnage du jeu dans une action prévue pour être jouée à un moment bien défini. Shenmue, produit par Yu Suzuki chez Sega, est le titre reconnu comme avoir instauré ce nouveau type de gameplay. Même si on peut dire que Dragon's Lair en faisait presque autant à son époque (1983).

RPG : Role Playing Game. Voir JdR.
RTS : Real Time Strategy. Voir STR.
RUSH : Tactique qui implique d'attaquer très rapidement son adversaire. Utilisée principalement dans les RTS.

SDK : Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.
SKILL : Signifie compétence. Terme utilisé pour désigner les pouvoirs d'un personnage ou l'habileté d'un joueur. Un joueur qui a du skill est un bon joueur.
SPAWN : Indique l'action de renaître. Lorsque votre personnage re-spawn, il réapparaît à un point précis.
STAND ALONE : Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine.
STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

TPS : Télévision par Satellite ou plutôt dans notre cas Third Person Shooter. Jeux tels que Gears of War...

Lexique

NEW! 396 256 L'ogre va vous réveiller, ou pas!
NEW! 396 257 K2000
NEW! 396 258 Ca farte!

VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+ VIDÉOS: **VBEAN VDELIRE...** au **81122** *(VMOTO au 81122)*
+900 VIDÉOS: VIDEOS au 81122

396 259 Mr Bean: Coincé dans votre mobile
396 260 Tuning et jolies filles!
396 261 Teddy l'ours tueur!
396 262 Manga: Bleach
396 263 Mr Bean: Galère aux WC
396 264 Âge de glace 2: Extrait 2

BRUITAGES MP3

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+ BRUITAGES: **BANIMAUX BHORREUR BBEBES BSLAM..** au **81122**
+800 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122

NOUVEAU! QUALITÉ HI-FI MP3

Aventurier tripoteur de momie NEW 396 433
Bébé qui parle 396 435
Bébé qui rigole 396 436
Bébé se marre 396 437
Bruit de projecteur NEW 396 438
Bruits érotiques 396 439
Cigales 396 440
Fou rire de bébé 396 442
Les filles de la plage NEW 396 443
Message d'aéroport "Un texto..." 396 444
Mitrailleuse lourde 396 445
Moteur de Ferrari 396 446
Moteur de moto 396 447
Pets 396 448
Portable pervers 396 449
Sirène de police 396 450
Sonnerie aware (Echo) NEW 396 451
Sonnerie gaga NEW 396 452
Star Wars-Combat au sabre laser 396 453
Ton téléphone te parle 396 454
Trompette (Cartoon) NEW 396 455
Ultrasons extraterrestres 396 456
Vieux téléphone 396 457
"Action...coupez!" (Erotique) NEW 396 458
"Allo! Ici la gendarmerie!" 396 459
"Allo, quoque ch'est qu'te berdoules?" (Ch'ti) 396 460
"C'est frais" NEW 396 461
"C'est l'été" (Hystérique) NEW 396 462
"C'est les vacances" (Hystérique) NEW 396 463
"Décroche biloute!" (Ch'ti) 396 464
"Décroche ou j'le pète!" (hystérique) 396 465
"Décroche!" (Mafieux) 396 466
"Décroche" et coup de sifflet NEW 396 467
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 396 468
"Décrochez, oui chef!" 396 469
"Dicroche mon fils, c'i ta mère" 396 470
"Dors min p'tit quinquin" (Ch'ti, Chanté) 396 734
"Hé bouffon..." (Racaille) NEW 396 471
"Je réponds pas aux cons..." 396 472
"Por-tu-gal! Por-tu-gal!" (Chanté) 396 473
"Quand té va din'ch'nord, tu brais deux fois..." (Ch'ti) 396 474
"Si j'aurais su, j'aurais pas répondu" NEW 396 475
"T'as reçu un texto garçon" (Ch'ti) 396 476
"Wesh ma couille! Bien ou bien?" 396 478

SONNERIES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
RECHERCHE LIBRE: Titre au **81122** *(le parrain au 81122)*
+ SONNERIES: **SAMOUR SCINE SDANCE SDISCO SHYMNE SITALIE SLATINO SMETAL SPAILLARD SPOP SRAI SRAP SROCK STECHNO STV SVARIETE SWORLD SZOUK...** au **81122** *(rap au 81122)*
+8000 SONNERIES: SON au 81122

RAP, RNB
21 questions 396 265
A la bien 396 266
American boy NEW 396 267
Apologize 396 268
Benthi 396 269
C'est chelou 396 270
Candy shop 396 271
Dangerous 396 272
Dernière chance 396 273
Ferme les yeux et imagine-toi 396 274
Halla Halla 396 275
Il avait les mots 396 276
Je réalise 396 277
Just the two of us NEW 396 278
L'envie de vaincre 396 279
Lettre du front 396 280
Ma soeur 396 281
Mon public NEW 396 282
Mr tout le monde NEW 396 283
Par amour 396 284
Parle à ma main 396 285
Premier love 396 286
Run the show NEW 396 287
Stronger 396 288
What goes around... comes around 396 289

POP, ROCK
'74-'75 396 290
4 minutes 396 291
Grace Kelly 396 292
Hotel California 396 293
Love song NEW 396 294
Love today 396 295
Relax 396 296
She's a lion NEW 396 297
The only one NEW 396 298
Viva la vida NEW 396 299

MÉTAL, HARD ROCK
Back in black 396 300
Beat it NEW 396 301
Eurovision2006-Finlande 396 302
Highway to hell 396 303
Knockin' on the heaven's door NEW 396 304
Lithium 396 305
Lonely day 396 306
Nothing else matters 396 307
Thunderstruck 396 308
What I've done 396 309

VARIÉTÉS
1977 (A l'envers) 396 310
Antisocial 396 311
Aux arbres citoyens 396 312
Belle demoiselle 396 313
Ça fait mal 396 314
Dès que j'te vois 396 315
Face à la mer 396 316
Hallelujah NEW 396 317
Le soleil bleu 396 318
On s'attache 396 319
Papillon de lumière NEW 396 320

VARIÉTÉS (suite)
Quand Nina est saôule NEW 396 321
Rayon de soleil 396 322
Tant besoin de toi 396 323

DANCE, ELECTRO
After the rain NEW 396 324
Alive 396 325
Harder better... live 07 396 326
Calabria 2007 396 327

TOP!
TOP au 81122: top permanent!
No stress 396 328
C'est chelou 396 329
Rayon de soleil 396 330
Zouglou dance 396 331
Biloute! Monte l'son! 396 332
American boy 396 333
Dernière chance 396 334
Molotov 4 396 335
Belle demoiselle 396 336
Tant besoin de toi 396 337
Dr House (US)-Teardrop 396 338
NCIS 396 339
Les Experts (CSI)-Miami 396 340

D.A.N.C.E. 396 341
Don't stop the music 396 342
Biloute! Monte l'son! 396 343
Je veux te voir NEW 396 344
No stress 396 345
Now you're gone NEW 396 346
Russia Privjet NEW 396 347
Rythm of the night NEW 396 348
Stress NEW 396 349

ZOUK, REGGAE
Ancrée à ton port NEW 396 350
Coupé Décalé 396 351
Même dub NEW 396 352
Zouglou dance NEW 396 353

ITALIE, LATINO
La Camisa Negra 396 354
Porque te vas 396 355

RAÏ, ORIENTAL
Abdel Kader 396 356

CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb 396 357
Sexcrime 396 358
24h-Sonnerie CTU 396 359
Agence tous risques 396 360
Amélie Poulain 396 361
Amicalement vôtre 396 362
Benny Hill 396 363
Bob l'éponge 396 364
Cold Case 396 365
Desperate Housewives 396 366
Dr House (US)-Teardrop 396 367

CINÉ, TV (suite)
Dragon Ball GT 396 368
Dragon Ball Z 396 369
Dragon Ball Z-Chala head chala 396 370
Dragon Ball Z-We got power 396 371
Friends 396 372
Full metal alchemist 396 373
Ghost 396 374
Grey's anatomy 396 375
GTO 396 376
HSM-Breaking free 396 377
Il était une fois dans l'ouest 396 378
Il y a longtemps... NEW 396 379
James Bond 396 380
L'exorciste 396 381
La 7ème compagnie 396 382
La panthère rose 396 383
La soupe aux choux 396 384
Le bon, la brute et le truand 396 385
Le clan des siciliens 396 386
Le Parrain 396 387
Le seigneur des anneaux 396 388
Les aventures de Rabbi Jacob 396 389
Les bronzés font du ski 396 390
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 396 391
Les Experts (CSI)-Miami 396 392
Les frères Scott 396 393
Les Simpson 396 394
Midnight Express 396 395
Mission Impossible-TV 396 396
Mon nom est personne 396 397
Naruto 396 398
Naruto-Go 396 399
NCIS 396 400
Pirates des Caraïbes 3 396 401
Plus belle la vie 396 402
Prison Break S1 396 403
Prison Break VO 396 404
Pulp Fiction 396 405
Quelque part 396 406
Requiem for a dream 396 407
Resident evil 396 408
Rocky Balboa 396 409
Rocky III-Eye of the tiger 396 410
Scarface 396 411
Sex & the City la série 396 412
Sex & the City le film-Thème NEW 396 413
Smallville 396 414
Speed Racer NEW 396 415
Sweeney Todd 396 416
Tokyo drift 396 417
Top Gun 396 418

PUBS TV
Axe-Bom chicka wahwah 396 419
Dim 396 420
Guitar Hero III-Paint it black 396 421
MacBook Air 396 422

BRUITAGES, FÊTES
Bali Balo 396 423
J'ai la... qui colle 396 424
Sirène de police américaine 396 425
Sonnerie vieux téléphone 396 426

HYMNES, RÉGIONS
Hymne Basque 396 427
Hymne Breton 396 428
Hymne Corse 396 429
Hymne France-La Marseillaise 396 430
Hymne Italie NEW 396 431
Hymne Portugal NEW 396 432

NEW! 396 479
396 489
NEW! 396 483
396 484
396 488
NEW! 396 481
NEW! 396 482
NEW! 396 480
NEW! 396 514
NEW! 396 487
NEW! 396 485
NEW! 396 490
NEW! 396 491
396 492 Roue de la fortune
NEW! 396 493 Cooking Star
396 494
396 495
396 496
396 497
NEW! 396 498
NEW! 396 499
396 500
NEW! 396 501
NEW! 396 502
NEW! 396 503
396 504
396 505
NEW! 396 530
NEW! 396 507
NEW! 396 508
396 486
NEW! 396 509
NEW! 396 510
NEW! 396 511
NEW! 396 512
396 513
NEW! 396 515
396 516
NEW! 396 527 Crash Arena 3D
NEW! 396 518 Panzer Tactics 2
NEW! 396 528 Monster Jam
NEW! 396 520 T.Pursuit Musique
396 521 Midnight Billard 2
396 522 Jewel Quest 2 3D
NEW! 396 523 Bejeweled
396 524 Abracadaball
396 525 Uno
396 526

JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER: Référence au **83111** ou **0899 706 222**
RECHERCHE LIBRE: Titre au **83111** *(PES au 83111)*
+ JEUX: **J3D JACTION JARCADE JBRIQUE JCAR JCEREBRAL JCOURSES JFLIPPER JGUERRE JHORREUR JMOTO JPLATEFORME JPOKER JREFLEXION JSIM JSOCIETE JSPORT JSTRATEGIE JTV...** au **83111** *(J3D au 83111)*
+1500 JEUX MOBILE JEUX au 83111

persomobiles

81122* **0899 706 222***
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*

COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 396330 au 81122 pour la sonnerie Rayon de soleil.
TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

396 531 Emilie NEW!
396 532 NIKITA NEW!
396 533 MAXIME
NEW! 396 534 SEBASTIEN
396 535 ELODIE NEW!
NEW! 396 536 CAROLINE
396 537 Morgane

PRÉNOMS

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122
(396534SEBASTIEN au 81122)
+700 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122

396 539 Florent NEW!
396 540 Julien
396 541 Bruno
NEW! 396 538 Elsa et Bryan
396 542 BILOUTE
396 543 SYLVAIN
396 544 Antoine
396 545 KEVIN
396 546 MATHIEU
396 547 Farida
396 548 SEBASTIEN
396 549 NICOLAS
396 550 Alex et Jean
396 551 Nicolas NEW!
396 552 Nico + Aurelie
396 553 Estelle
396 554 Gibbs
396 555 ALAIN
396 556 CLEMENT NEW!
396 557 CHRISTINE
396 558 Dominique

396 559
396 560
396 561 Il lèche votre écran!
396 562
396 563 Il vous fait un clin d'oeil!
396 564
396 565 Il pleure, c'est trognon!
NEW! 396 566
NEW! 396 567 Projette des éclats dorés!
NEW! 396 568
NEW! 396 569 Il monte en danseuse!
396 570 Il lave votre mobile!
396 571 Pipi dans le mobile, quel coquin!
396 572 Il pète, c'est trop mignon!
396 573 Vache hystérique!
NEW! 396 574 Il scintille!
NEW! 396 575 Comptez votre fortune!
396 576
396 577
396 578
396 579 Il court au Crabe Croustillant!

LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+LOGOS: **LAMOUR LANIMAUX LARABE LBEBES LBLING LDELIRE LDRAPEAUX LHORREUR LKITTY LNANAS LNEONS LTUNING...** au **81122** (LBEBES au 81122)
+7000 LOGOS: LOGOS au 81122

396 582 God of War
NEW! 396 604 Wall-E
NEW! 396 605 Wall-E: Eve
NEW! 396 583
NEW! 396 584
396 585
396 586
396 587 Son regard illumine le ciel
396 581
396 580
396 588 Un regard effrayant!
396 589
396 590 Rémy coincé dans votre mobile
NEW! 396 591 Le texte ondule!
NEW! 396 592 Attention chute de coeurs!
NEW! 396 593 Il court à toute vitesse!
396 596
396 597 Le Hummer explose l'écran!
396 598
396 599
396 602
396 603
396 595
NEW! 396 594